MATRIX:

ŞTIINŢĂ, FILOZOFIE ŞI RELIGIE

COORDONATOR EDIŢIE:
Glenn Yeffeth

INTRODUCERE DE:
David Gerrold

EDITURA AMALTEA
www.amaltea.ro

CUPRINS

INTRODUCERE 9
David Gerrold

CE ESTE MATRICEA? 13
Read Mercer Schuchardt

OARE AVEA CYPHER DREPTATE? PARTEA ÎNTÂI:
DE CE RĂMÂNEM ÎN MATRICE? 33
Robin Hanson

OARE AVEA CYPHER DREPTATE? PARTEA A DOUA:
NATURA REALITĂŢII ŞI IMPORTANŢA EI 45
Lyle Zinda

INTELIGENŢA ARTIFICIALĂ, SF-UL ŞI *MATRIX* 57
Robert Sawyer

PARADOXUL REALITĂŢII ŞI *MATRIX* 71
James Gunn

MATRIX: PARADIGMĂ POSTMODERNĂ
SAU IMPOSTURĂ INTELECTUALĂ? PARTEA ÎNTÂI 83
Dino Felluga

MATRIX: PARADIGMĂ POSTMODERNĂ
SAU IMPOSTURĂ INTELECTUALĂ? PARTEA A DOUA 99
Andrew Gordon

INADVERTENŢE ÎN *MATRIX*... ŞI ÎNDREPTAREA LOR 121
Peter B. Lloyd

BUDISM ŞI MITOLOGIE ÎN *MATRIX* 145
James L. Ford

LIBERTATEA UMANĂ ŞI PASTILA ROŞIE 167
Peter J. Boettke

PREZENŢA LUI DUMNEZEU ÎN FILMUL *MATRIX* 181
Paul Fontana

FUZIUNEA OM-MAŞINĂ:
NE ÎNDREPTĂM ÎNSPRE MATRICE? 209
Ray Kurzweil

VIITORUL NU ARE NEVOIE DE NOI 223
Bill Joy

TRĂIM ÎN MATRICE? CONTROVERSA SIMULĂRII 261
Nick Bostrom

GLOSAR DE TERMENI SEMNIFICATIVI PENTRU *MATRIX* 271

INFORMAŢII DESPRE AUTORI 289

READ MERCER SCHUCHARDT

CE ESTE MATRICEA?

Critic cultural şi de media, Read Mercer Schuchardt prezintă răspunsul definitiv la întrebarea „Ce este Matricea?". Dacă nu aveţi timp decât pentru a citi un singur eseu despre Matrix, acesta este cel pe care este neapărat necesar să îl parcurgeţi.

PARABOLĂ

Deşi motivul invocat pentru lansarea timpurie pe piaţă şi pentru procesul grăbit de post-producţie ale filmului *Matrix* a fost să contracareze imensa campanie de marketing ce a înconjurat *Ameninţarea fantomei*, nu e pură coincidenţă faptul că *Matrix* a fost introdus în cinematografe în ultimul weekend de Paşte al secolului al XX-lea, deja un secol muribund. Este o parabolă a viziunii iniţiale iudeo-creştine, aceea a captivităţii într-o lume care a luat-o pe căi greşite, în care nu se mai întrevede nici o speranţă de supravieţuire sau mântuire decât dacă se produce un miracol. *Matrix* este un nou testament pentru un nou mileniu, o parabolă religioasă a unei a doua veniri a lui Mesia, aşteptat de omenire într-o epocă ce este tot atât de setoasă de mântuire ca oricare alta.

Keanu Reeves joacă rolul lui Thomas Anderson, un programator care îşi pierde nopţile în realitatea alternativă a Internetului, unde este cunoscut sub numele de Neo şi îşi petrece timpul împreună cu hackeri şi ciudaţi care au ajuns să se bazeze pe priceperea sa. În mod simbolic, personajul lui Reeves îndeplineşte şi funcţia de proaspăt convertit, dar şi pe aceea de Hristos, fiind receptorul unor fragmente de înţelepciune ancestrală, împachetate în analogii tehnologice moderne de primă mână. „Eşti un sclav" şi „Eşti născut

în robie" sunt două afirmaţii rostite de Morpheus, ce revelă analogia cu înţelegerea iudeo-creştină a sclaviei ca damnare. Ca şi în concepţia biblică, tehno-sclavia este un soi de robie fabricată de om, un produs al propriei noastre voinţe, aşa cum subliniază şi revelaţia agentului Smith, că aceasta este o a doua Matrice. Prima Matrice, spune acesta, era perfectă, dar noi am decis că vrem să ne definim prin propria nefericire, aşa că nu am putut-o accepta. Iată versiunea tehnologică a poveştii Grădinii Paradisului din Geneză. În aceasta din urmă vedem că primul scop al folosirii tehnologiei a fost confecţionarea îmbrăcămintei, astfel încât este foarte semnificativ faptul că Neo renaşte complet gol.

În acest cadru, *Matrix* este de asemenea povestea înţelegerii încete şi îndoielilor Alesului, dar şi a descoperirii finale că el, şi nimeni altcineva, este salvatorul. Anderson trebuie să se convingă mai întâi că tărâmul în care trăieşte sub numele de Neo i-a oferit o perspectivă a realităţii veritabile, în timp ce existenţa zilnică în pielea lui Thomas Anderson este de fapt conştiinţa falsă, lumea Matricei despre care percepe, dar nu poate dovedi, faptul că ceva este putred din calea-afară. Acest gând îi torturează „mintea, ca o aşchie."

Neo este contactat mai întâi de Trinity, un corespondent uşor androgin al masculinităţii sale uşor androgine. Ea îl duce pe Neo la Morpheus. Numele de Trinity este o aluzie clară la conceptul biblic al unui Dumnezeu cu trei faţete – Tatăl, Fiul şi Duhul Sfânt. Din pricina metaforei patriarhale puternic înrădăcinate referitoare la Dumnezeu, este chiar amuzantă remarca lui Neo către Trinity: „Întotdeauna am crezut că eşti un bărbat." Trebuie menţionat faptul că termenul „treime" nu apare niciodată în Biblie. În timpul celei de-a doua conversaţii a lui Neo cu Morpheus, imediat ce se trezeşte din interogatoriu, acesta din urmă îşi revelă rolul de Ioan Botezătorul spunând: „Poate că şi tu mă cauţi de câţiva ani, dar eu te-am căutat toată viaţa." Pe de altă parte, pentru Neo şi pentru restul micuţei bande de rebeli, Morpheus joacă rolul lui Dumnezeu Tatăl. Bună parte din film şi-o petrece dăscălindu-l pe Neo despre natura „realităţii" în contrast cu lumea din Matrice. Când Morpheus este capturat de către agenţi şi trupul lui zace inert, Trinity afirmă: „Nu, e mai mult decât atât. El este ca un tată pentru noi."

Pentru a li se alătura lui Morpheus şi lui Trinity în experimentarea profunzimilor acestei noi realităţi veritabile, Neo trebuie să renască. Pe când este luat pe sus şi împins în secvenţa iniţierii, Cypher îi spune: „Şi-acu' pune-ţi centura de siguranţă, Dorothy, şi zi pa, pa! Kansas!" Personajul interpretat de Reeves renaşte – literal – în lumea nouă, într-o secvenţă explicită vizual, dintr-un uter biotehnic care îl scuipă afară ca pe un nou-născut: chel, inocent, murdar de mucozităţi, cu ochii căscaţi de uimire. Îşi dă seama că numai lui – dintre milioanele de fiinţe umane închise în utere şi conectate la reţeaua centrală a Matricei – i s-a dat voie să iasă din găoace, la lumină. Pseudo-pântecele sunt oarecum transparente, permiţându-le celor din interior să zărească – chiar şi neclar – o porţiune a realităţii căreia îi sunt robi. Sugestia este că oricine se poate elibera dacă va urma exemplul mântuitorului. (Se manifestă pe parcursul acestei secvenţe şi o referinţă vizuală simpatică la copilul astral din *Odiseea spaţială – 2001.*)

Chiar înainte de renaştere, Neo se răsuceşte şi zăreşte o oglindă fragmentată, care se încheagă atunci când el se reflectă în ea. Este pe punctul să întreprindă o călătorie în sine, în psyche, iar metafora oglinzii universale sfărâmate este una pe care a folosit-o şi Huxley, dar şi mulţi alţii. Întinde mâna, atinge oglinda şi aceasta devine întreagă, ducând subtil cu gândul la Epistola întâi a lui Pavel către Corinteni 13:12: „Acum vedem ca într-o oglindă în chip întunecos; dar atunci, vom vedea faţă în faţă." După care oglinda se lichefiază şi îl înghite pe Neo, confirmându-ne faptul că avem de-a face cu o călătorie interioară. După ce renaşte, Neo îl întreabă pe Morpheus de ce îl dor ochii: „Pentru că nu i-ai folosit niciodată până acum", vine răspunsul. Or, aşa cum spune William Blake, „Dacă uşile percepţiei ar fi desţelenite, omul ar vedea totul aşa cum e, adică infinit." În una dintre primele scene, Neo îi vinde unui individ pe numele Choi un program soft pentru două mii de dolari, în timp ce acesta comentează: „Eşti salvatorul meu, omule, eşti Hristosul meu personal." Referirea pe care Choi o face la mescalină în această conversaţie este şi una la cartea lui Aldous Huxley, *Uşile percepţiei.* Huxley însuşi şi-a denumit cartea după citatul lui Blake, enunţat mai sus, şi a servit drept inspiraţie pentru numele grupului al cărui lider a fost Jim Morisson, *The Doors.*

În mitologia greacă, Morfeu este zeul viselor, iar numele lui este rădăcina lingvistică pentru *morfină* (un medicament care induce somnul şi îndepărtează durerea) şi pentru *morphing* (a folosi tehnologia informaţională pentru a putea glisa necontenit dintr-o realitate în alta). Aceasta este în deplină rezonanţă cu abilitatea personajului lui Fishburne de a morfa dintr-o lume în alta, din lumea visului (lumea „reală") şi lumea stării de trezie (Matricea). Morpheus întreabă: „Neo, ai avut vreodată un vis despre care ai fi putut jura că e real? Dacă nu ai mai fi reuşit să te trezeşti, Neo? Cum ai mai fi făcut diferenţa dintre lumea reală şi lumea din vis?" Totul este pregătit acum pentru ca filmul să pună în ecuaţie lumea din vis şi lumea digitală, lumea conştiinţei pure care există în infinitate. Este o ecuaţie care funcţionează pentru că viaţa de pe ecran este o viaţă de-corporalizată, o existenţă virtuală în care regulile societăţii şi legile fizicii nu e obligatoriu să se aplice, motiv pentru care relaţiile online sunt atât de acaparatoare şi induc dependenţă. De aceea se şi sfărâmă în momentul în care oamenii se întâlnesc fizic. Ca şi în cazul unui film făcut după o carte, versiunea reală a unei persoane va dezamăgi întotdeauna, pur şi simplu pentru că toate convenţiile şi codurile spaţiului şi timpului gâtuie puterea imaginaţiei.

Morpheus afirmă că apariţia Alesului a fost prevestită în profeţii, ca şi venirea lui Iisus Hristos, din timpuri imemoriale. Cel care revelă adevărul final este Oracolul, interpretat ca o individă mămoasă (vezi filmul *Meet Joe Black*) foarte înzestrată cu un simţ al umorului, în detrimentul seriozităţii, dar care îi oferă lui Neo perspectiva-cheie în ceea ce priveşte natura destinului în opoziţie cu cea a liberului arbitru, vitală în răsturnarea de situaţie din finalul peliculei. Faptul că Oracolul este o femeie este de asemenea un ingredient esenţial în teologia filmului. Fraţii Tank şi Dozer au corespondenţi biblici în apostolii Ioan şi Iacob – şi ei fraţi – şi sunt numiţi „fii ai tunetului", sintagmă explicabilă din moment ce şi un tanc şi un buldozer sunt generatori tehnologici moderni de „tunet". Dar *Matrix* nu este doar o alegorie creştină; este o parabolă complexă care îşi trage rădăcinile din iudaism şi din alte tradiţii. În discuţia iniţială despre Ales, atât Morpheus cât şi Neo sunt într-un loc strâmt purtând ceea ce e – cu siguranţă – ţinuta victimelor lagărelor de concentrare: lâna din vesti-

mentaţia lor este prost finisată, iar lenjeria de pat are dungi albastre. Din pricina faptului că istoria evreiască nu ne-a dăruit încă un Mesia de natură politică, şi poate pentru că Iisus însuşi era iudeu, fraţii Wachowski par să nu aibă nici un fel de rezerve în a se baza pe povestea lui Iisus drept un precedent pentru a lor. Atunci când Steven Spielberg a fost întrebat dacă *E.T.* este o reluare a poveştii lui Hristos, regizorul a replicat că îl deranja comparaţia deoarece el e evreu. Este posibil ca, în aceeaşi manieră, şi fraţii Wachowski să se fi inspirat neintenţionat din povestea unui mesia înviat din morţi, mereu la îndemână.

Cu toate acestea, criticii afirmă că filmul este în egală măsură influenţat de budismul Zen şi de misticismul răsăritean. Multe dintre replici, ca şi secvenţele de arte marţiale, trădează fără îndoială o inspiraţie orientală. Problema e că oamenii fac deseori greşeala de a considera că iudaismul şi creştinismul sunt, oarecum, religii exclusiv „occidentale". Ambele sunt localizate geografic şi istoric în Israel, care se găseşte pe continentul asiatic. Oraşul sfânt al ambelor religii este Ierusalimul, construit în buricul lumii, punctul de întâlnire al estului cu vestul. Cu alte cuvinte, iudaismul şi creştinismul sunt religii care şi-au adjudecat şi au fost influenţate şi de est şi de vest, având un impact asupra filozofiilor occidentale şi răsăritene din vremuri imemoriale. Prin urmare, dacă vi se pare că recunoaşteţi în film multe elemente amintind de *Supreme Identity* a lui Alan Watts, chiar aşa e. Dar Watts nu spune nimic nou afirmând că există o cale de reconciliere a Răsăritului cu Occidentul, ci subliniază doar ceea ce ştie toată lumea.

Rolul lui Iuda, numit Cypher, este jucat foarte expresiv de durul din New Jersey, Joe Pantoliano. Ca şi Iuda la Cina cea de Taină, Cypher îşi acceptă menirea de trădător în timpul unei mese. Ca şi Iuda, care bea un pahar cu Mântuitorul la Cină, Cypher şi Neo închină un pahar, iar Cypher îşi verbalizează îndoielile legate de întreaga cruciadă cu replica: „De ce, de ce n-oi fi înghiţit eu pastila albastră?" Vedem apoi că Neo se desparte de Cypher, dar nu îşi termină băutura, pe care i-o dă partenerului său. Ne dăm seama că Cypher nu are gânduri curate atunci când nu respectă convenţia igienei sociale şi termină paharul lui Neo. În plus, Cypher poartă o haină din piele de reptilă, ca o aluzie la imaginea biblică a lui Satan

drept şarpe. Cypher are îndoieli referitoare la siguranţa lui Morpheus că Neo ar fi Alesul (aţi observat deja anagrama Neo – engl. One, aici: Alesul) şi tocmai de aceea va trăda cauza, pentru că nu e sigur că luptă pentru tabăra care are dreptate, sau măcar pentru cea care va câştiga. Este prezentă şi o scenă a mesei – care aminteşte atât de *2001* cât şi de *Alien* – în care Mouse perorează filozofii despre natura, esenţa şi realitatea supremă a mâncării, scenă ce are rolul de a confirma truda existenţei zilnice a acestei echipe de revoluţionari amărâţi. Această scenă, împreună cu cea a discuţiei despre femeia în rochie roşie, confirmă solitudinea şi dificultăţile vieţii pe *Nebuchadnezzar* (Nabucodonosor). Ca orice credincios, din orice religie, apostolii noştri sunt ademeniţi de iluziile Matricei şi deseori visează cu ochii deschişi şi fabulează referitor la ignoranţă ca la suprema fericire. Acest fapt confirmă ideea creştină potrivit căreia credinciosul este cu adevărat un extraterestru în această lume, un simplu vizitator, un locatar temporar, un extraterestru cu termen limitat de şedere. Luis Bunuel – regizor anti-creştin – dă o sentinţă neclintită: „Vorbind sincer, chiar nu este loc pentru un creştin în această lume." Noua viaţă a lui Neo este o dovadă palpabilă a acestei maxime.

Este extrem de semnificativ faptul că Cypher cade la înţelegere cu agenţii în timpul unei mese în meniul căreia tronează fripturile. În primul rând, carnea este o metaforă pe care locuitorii spaţiului cibernetic o folosesc pentru a descrie lumea reală: *meatspace* (n.tr.: meat=engl, carne; space=engl, spaţiu) este termenul utilizat pentru a se referi la lumea nevirtuală, o metaforă care indică dincolo de orice îndoială preferinţa lor pentru tărâmul virtual. Cypher spune că deşi este conştient că friptura nu e reală, gustul e identic celui de friptură. Stupiditatea şi superficialitatea alegerii dulcii ignoranţe se revelă atunci când Cypher declară că ar vrea să devină bogat şi „o persoană importantă, actor să zicem" atunci când va fi reintegrat în Matrice. Dar tot „carnea" este metafora utilizată de teoreticianul media Marshall McLuhan în descrierea distincţiei înşelătoare dintre conţinutul şi forma unui canal media. Conform părerii lui, „«conţinutul» unui canal media poate fi asemănat cu bucăţica delicioasă de carne pe care tâlharul o aruncă pentru a distrage atenţia dulăului de pază al minţii." Această observaţie indică faptul că mulţi dintre spectatorii filmului *Matrix* bagă în seamă numai

„conţinutul" scenelor kung-fu şi muzica electronică, ignorând predica în care sunt îmbrăcate; dar subliniază şi mesajul pe care povestea vrea să îl transmită în legătură cu Matricea, care – asemenea „minunatei lumi noi" a lui Huxley – e astfel construită încât să te suprime nu prin forţă, ci prin plăcere totalitară. Iată ce spune agentul Smith: „Nu e minunat? Milioane de oameni, trăindu-şi viaţa în ignoranţă..." „Friptură" este, de altfel, şi parola pentru site-ul web oferită pe genericul de final, deşi sunt în total nouă astfel de parole care revelă mesaje confidenţiale pe site.

Şi pentru că e un film făcut la Hollywood, Iisus trebuie să aibă şi o prietenă (lucru pe care l-am mai văzut şi în *Ultima ispitire a lui Hristos*), care este magistral interpretată de o actriţă foarte puţin cunoscută: Carrie-Anne Moss. Personajul ei, Trinity este un amestec de Maria Magdalena şi Sfântul Duh, aşa cum reiese din relaţia ei lumească şi totuşi neîntinată cu Alesul. Îl urmează peste tot, iar Oracolul i-a prezis că se va îndrăgosti de el, astfel încât ea este simbolul iubirii eterne, infinite, nemărginite, dându-i lui Neo în final sărutul ce-l va învia – ca în basme –, urmat de replica: „Este imposibil să fii mort, pentru că eu te iubesc." Auzind aceste cuvinte probabil că aţi rezistat cu greu dorinţei de a nu izbucni în râs, dar sensul lor este acela că iubirea este mai puternică decât însăşi moartea, că Dumnezeu se manifestă printr-o relaţie triplă de dragoste şi că acesta era modul cel mai simplu prin care putea fi demonstrată asemănarea miraculoasă dintre Neo şi Hristos. Capacitatea iubirii ei de a-l smulge morţii este anticipată de declaraţia că este „ofiţer superior" pe acea navă, îndicând faptul că este o persoană cu mai multă autoritate. Dragostea *este* mai puternică decât moartea, dar filmul ar fi putut demonstra această teză printr-o tehnică mai bună, chiar dacă ar fi însemnat numai amplificarea relaţiei sentimentale cu măcar câte cinci replici per personaj. Ţinând cont de faptul că fraţii Wachowski plănuiau încă două continuări, s-ar justifica faptul că cei doi se sărută cu aceeaşi pasiune cu care o fac Luke şi Leia în *Imperiul contraatacă*. Astfel nu vom fi şocaţi să descoperim că de fapt cei doi sunt frate şi soră sau că făcuseră tot timpul parte din aceeaşi familie cerească. Cel mai important element pe care nu trebuie să îl uităm este acela că Neo chiar fusese mort înainte de acest sărut, ciuruit de gloanţele celor trei agenţi. După sărut, reînvie într-un

interval ce constituie echivalentul hollywoodian pentru trei zile, adică vreo trei secunde.

După ce se scoală din morţi, Neo are revelaţia cosmică a identităţii sale, asemănătoare şi totuşi foarte diferită de aceea a lui Superman. Acesta din urmă are un călcâi al lui Ahile întruchipat de criptonită şi este neputincios atunci când se pune problema salvării propriului tată de la moarte – în ciuda tuturor capacităţilor sale. Neo înţelege de fapt că nu are nici o slăbiciune, nici un defect letal, că – în cele din urmă – este o fiinţă infinită. Acum că porţile percepţiei s-au deschis la maxim, Neo poate „vedea" lucrurile aşa cum sunt cu adevărat – într-un cod binar. Uitându-se la cei trei agenţi, îi percepe ca pe o serie de cifre curgătoare, semnificând faptul că numai el poate uni lumea analogică şi cea digitală, că este capabil să o controleze pe aceasta din urmă fără a se lăsa controlat de ea. Ca şi mesia dinaintea lui, la care făcuse aluzie Morpheus, poate acum restructura Matricea aşa cum crede de cuviinţă. Este un Hristos pe care gloanţele nu îl pot atinge, care nu moare pentru păcatele noastre pentru ca apoi să învie, ci care moare pentru că nu acceptă să creadă în puterile lui, care se întoarce la viaţă graţie faptului că altcineva crede şi care apoi ne cere să i ne alăturăm în lupta împotriva Matricei. Ca şi Iisus, funcţionează ca un intermediar între sufletul nostru „legat" şi cel liber. El este exemplul pe care suntem chemaţi să-l urmăm pentru a reface Matricea împreună.

Dacă ar fi să încercăm să-l înţelegem şi să-l privim cu compasiune pe agentul Smith, am putea presupune că ura lui contra umanităţii fusese programată de inteligenţa artificială a Matricei. Asta ar indica faptul că Matricea a învăţat ceea ce rasa umană nu a reuşit: cum să utilizezi cu succes tehnologia inteligenţei artificiale. Dar discursul prin care Agentul Smith îşi descrie „revelaţia" are o fisură: omul este fără îndoială un mamifer. Adevărul e că nici un animal nu tinde instinctiv spre stabilirea unui echilibru cu mediul înconjurător. Fiecare animal este forţat în această direcţie de către competiţia altor forme de viaţă. Rasa umană este unică – printre celelalte specii – cel puţin din punctul de vedere al faptului că a reuşit să iasă victorioasă asupra competiţiei. S-ar putea ca agentul Smith să fi avut mai multă dreptate atunci când a desemnat fiinţa umană cu termenul de cancer. Aşa cum celulele cancerigene sunt umane, şi fiinţele umane

sunt mamifere. Iar agentul Smith – reiese limpede din film – vrea să evadeze din Matrice. S-a infectat cu virusul umanităţii şi vrea cu disperare să afle codurile de acces ale oraşului Zion (Sion), nu neapărat pentru a-i distruge pe revoluţionari cât pentru a se elibera.

La finalul filmului, invitaţia este clară. Filmul se încheie exact aşa cum începuse, iar noi avem în faţa ochilor un cursor care clipeşte pe un ecran de calculator în camera 303. Neo ne dă un telefon, nouă celor aşezaţi pe scaunele cinematografelor, şi ne îndeamnă să luptăm alături de el împotriva sclaviei Matricei. Ca în scena finală a filmului *Superman*, Neo iese în zbor înspre înălţimi, ajutându-ne simbolic să ne eliberăm de robia în care suntem ţinuţi, sugerându-ne că el este real şi că noi ne putem elibera cu adevărat. Una dintre interpretări ar fi că Neo zboară întru noi, aşa cum intrase prin zbor şi în agentul Smith, pentru a ne elibera prin distrugerea prejudecăţilor. Pentru a ne înţelege prejudecăţile, sclavia şi robia, avem nevoie să ştim un singur lucru.

EXPERIENŢA

„Vizualizez un moment în viitor în care vom fi prea robotizaţi – aşa cum câinii sunt prea umanizaţi."

Claude Shannon, *The Mathematical Theory of Communication*, 1949

Ce este *Matrix*? Simţul vizual şi cel auditiv vor intra în alertă roşie permanentă ca urmare a expunerii la un exces de informaţie structurată pe o multitudine inimaginabilă de niveluri. *Matrix* este discursul lui Marshall McLuhan despre reţele neuronale FeedForward accelerate. Scenele sunt aranjate ca hiperlinkuri vizuale. Secvenţele de luptă parcă sunt desprinse din PlayStation. Ce este *Matrix*? Este Societatea Tehnologică ajunsă la apogeu. Este *Modern Times* al lui Charlie Chaplin şi *Metropolis* al lui Fritz Lang adaptate secolului XXI, în care nu numai că muncim pentru maşini (în loc să le facem pe ele să muncească pentru noi), dar suntem creaţi, născuţi şi folosiţi de maşini cu scopul unic de a le sluji. Este o pastişă modernă a celor mai recente efecte speciale create la Hollywood în amestec cu kung-

fu marca John Woo şi mai multe gloanţe, explozii şi horror gotic decât într-un scenariu în care Batman-îl-întâlneşte-pe-Bruce-Lee, sub asediul auditiv al unei coloane sonore zvârcolitoare. Dar nu vă lăsaţi înşelaţi de ambalaj: pentru că pe lângă efectele speciale care-ţi scot ochii afară din orbite şi muzica ce îţi scrijeleşte timpanul, ideile şi schimburile de replici sunt de-a dreptul fascinante în *Matrix*.

Cu alte cuvinte, se pare că fraţii Wachowski şi-au pus următoarea întrebare: Cum poţi comunica lucruri serioase unei societăţi care se hrăneşte numai cu benzi desenate şi jocuri pe calculator? Răspuns: Pui povestea în gura singurului oracol la care va pleca urechea, un film, şi o spui prin intermediul formatului de bandă desenată şi video-joc de care este dependentă. Cu alte cuvinte, *Matrix* este o lucrare de diplomă despre conştiinţă, deghizată în pielea de oaie a unui film de acţiune şi aventură. Fie că eşti analfabet sau ai elaborat o teză de doctorat, tot vei găsi ceva interesant în această peliculă.

Dar ce sensuri are cuvântul „matrice" în dicţionar? *1. uter. 2. prin urmare, ceea ce oferă formă, origine sau fundaţie pentru altceva închis în ea. 3. substanţa intercelulară a unui ţesut. 4. rocă-mamă. 5. (Mat.) aranjarea în formă de pătrat a unor simboluri, care, dezvoltată, va scoate la iveală un determinant.* În *Matrix*, vedem că producătorii au avut în vedere fiecare dintre aceste sensuri, şi câteva în plus. Cu alte cuvinte, pentru a pătrunde pe deplin sensul filmului, ai nevoie de unele cunoştinţe despre teoriile şi istoria comunicării. În citatul lui Claude Shannon, menţionat mai sus, ni se oferă premisa pe care este construit *Matrix*. Matricea este robotul, iar noi suntem căţeii care funcţionăm drept servitori ai stăpânilor noştri tehnologici.

Dar tehnologia şi teologia nu sunt despărţite în această lume în care separaţia cartezianã dintre minte şi trup este exprimată fără ocolişuri, tangibilă şi interşanjabilă. Ca şi *2001*, *Terminator* şi *Robocop*, *Matrix* creionează o lume în care inteligenţa artificială nu numai că e mai ispititoare decât cea în carne şi oase, dar, mai ales, mai deşteaptă decât specia care a creat-o. În analogia lui Morpheus, scopul Matricei este de a metamorfoza oamenii în baterii (mai precis, surse de energie) pentru ca maşinile să poată funcţiona nestingherite. Şi care este treaba lor? Aceea de a ne ţine pe noi,

oamenii, sclavi prin intermediul propriilor noastre iluzii, dintre care cea primordială este că tehnologia nu ne înrobeşte, ci ne eliberează.

Keanu Reeves este Thomas Anderson pe timpul zilei şi hacker-ul „Neo" noaptea. În existenţa sa analogică, Anderson lucrează ca programator de primă mână la compania de software Meta CorTechs, închis în cele mai deprimante birouri tip Dilbert – despărţite prin paravane – (n.tr.: Dilbert este o colecţie de benzi desenate care satirizează viaţa şi relaţiile – sau mai degrabă lipsa lor, întrucât singurul lui tovarăş îi este câinele Dogbert – unui angajat dintr-o corporaţie gigantică) din care va fi salvat de o livrare FedEx în care va găsi ultimul model de telefon Nokia. Folosirea accesoriilor în acest film funcţionează atât de eficient încât îţi doreşti şi tu tot ceea ce ei au, mai ales ochelarii „super-marfă", fără braţe, ai lui Fishburne, cel mai dezbătut articol de pe site-ul web al filmului.

Morpheus îl informează că secretul pe care e pe cale să-l descopere nu îi va da pace, că va fi ca o aşchie în minte. Acest secret e simplu: e un sclav. Personajul lui Reeves este sclavul tehnologiei, iar pentru a-şi elibera mintea va fi nevoit să aleagă între pastila roşie şi cea albastră. Până la sfârşitul filmului identitatea lui devine evidentă în momentul în care îi spune principalului său inamic, agentul Smith: „Numele meu este Neo" chiar înainte de a-l „ucide", la metrou. Alegând identitatea sa digitală, respinge o existenţă programată şi dovedeşte că acum ştie că „Matricea nu îţi poate impune cine să fii." În acest moment poate învăţa cu repeziciune să desconsidere şi să ignore – în timp ce e în Matrice – limitările fizice ale celor cinci simţuri, legile fizicii şi alte neplăceri ale existenţei analogice. Ni se sugerează că fiecare dintre noi poate fi cel Ales dacă optează să vadă.

Înţelegerea aproape generalizată a scenelor violente de la final – în care se derulează acţiunea cea mai încărcată senzorial – este că reprezintă exact ceea ce cere publicul din ziua de azi. Iniţial, ai putea avea impresia că nu reuşesc să ofere un „răspuns profund" întrebărilor ridicate de intrigă. Scena împuşcăturilor din final riscă să pară o renunţare. De fapt, are menirea de a deschide mintea spectatorilor spre perceperea semnificaţiei celei mai adânci folosind o metodă profundă. Cea mai bună modalitate de a înţelege dacă poteca pe care mergi este cea potrivită este să vezi încotro te poartă.

Într-o cultură mereu hămesită de mai rapid, de mai asurzitor şi mai strălucitor, singurul mod de a ridica această problemă este acela de a îi oferi mai mult decât s-a aşteptat. Filmul *Matrix* este viteză tehnologică şi volum împins dincolo de maxim, răcnind cât îl ţin plămânii întrebarea dacă vrei să mergi şi mai repede.

Telefonul foloseşte drept liantul dintre cele două lumi. Foarte interesant este faptul că e neapărat necesar ca o linie analogică şi nu un telefon digital, celular sau fără fir să stabilească această legătură. Potrivit lui Marshall McLuhan, telefonul este o extensie a vocii umane. Walter Ong subliniază faptul că vocea este singurul mijloc de comunicare ce nu poate fi încremenit; cuvintele dispar în clipa în care sunt rostite. Nu poţi îngheţa cadrul, ceea ce transformă vocea în unicul canal de comunicare organic şi viu din istoria speciilor. Izolarea vocii faţă de celelalte simţuri, aşa cum o trăim la telefon, accentuează faptul că simţul tactil este cel mai frustrat dintre cele cinci. Acest principiu a stat la baza creării de către Marshall McLuhan a sintagmei „Întinde mâna şi atinge pe cineva" pentru AT&T în 1979. Astfel, numai telefonul analogic şi vocea umană pe care o reprezintă sunt singura cale de a recupera pe cineva care este prizonier în Matrice. E nevoie de oralitate şi de cultură orală pentru a putea evada din Matrice. De aceea sărutul lui Trinity îl salvează pe Neo de la moarte. Ea vorbeşte şi atinge cu organul oralităţii, şi conţinutul discursului ei este dragoste, forţa motrice din spatele comunicării veritabile. Replicile din final ale lui Neo interoghează publicul referitor la dorinţa lui de a deveni real.

Pe genericul de final ni se dezvăluie una dintre cele nouă parole ale site-ului; putem intra pentru a afla mai multe. Dacă-ţi vei oferi propria adresă de e-mail, vei primi un mesaj de la *morpheus@whatisthematrix.com* ce va conţine următoarele cuvinte: „Eşti prins în Matrice." Dacă vei primi mesajul, chiar aşa este. Sau poate nu?

ÎNTREBARE

Una dintre plăcerile permanente ale filmului *Matrix* constă în faptul că – spre deosebire de marea masă a ceea ce promovează Hollywoodul – nu insultă inteligenţa privitorului. Din contră, *Matrix* te va satisface fie că ai capacitatea mentală a unui degetar fie a

unei găleţi. În plus, este o plăcere care va creşte pe măsură ce trece timpul, pentru că la fiecare vizionare observi şi înţelegi mai multe. Alt film recent care s-a ridicat la aceste standarde a fost *The Game (Jocul)*. În acest film, scopul Jocului era tocmai acela de a descoperi scopul Jocului. În *Matrix*, întrebarea esenţială persistă şi după terminarea filmului: Ce este Matricea? Producătorul executiv Andrew Mason explică probabil cel mai bine efectul scontat din partea publicului atunci când afirmă: „*Matrix* este de fapt un set de interogaţii, un mecanism menit a îmboldi o minte ignorantă sau lenevită să pună sub semnul întrebării cât mai multe lucruri posibil."

Pentru a ne împinge în această direcţie, filmul aşază drept fundament al intrigii o lume aproape în totalitate opacă pentru minţile noastre. Este un univers în care întreaga realitate nu se constituie decât ca un mănunchi de semnale electrice trimise creierelor noastre. Una e să te întrebe, în clasa a-X-a, profesorul de engleză: „Dacă într-o pădure se prăbuşeşte un copac, dar nu e nimeni în jur să îl audă, asta înseamnă că s-a produs sau nu un sunet?" şi e cu totul altceva să fii nevoit să înţelegi faptul că Neo cel cu mufa în spatele capului este cel real. Împreună cu el întreprindem apoi o călătorie pentru a încerca să înţelegem cum să funcţionezi într-o lume care există numai în imaginaţia lui. Frumuseţea acestui film constă în faptul că ne ia tot atâta timp să pricepem cât îi ia şi lui Neo. Iar dacă *Matrix* ne-a aţâţat imaginaţia, vom petrece două ore în care minţile noastre vor fi solicitate la maxim căutând răspunsuri la întrebări pe care nu ni le-am fi pus niciodată. Iar dacă supravieţuim experienţei, suntem liberi să punem sub semnul întrebării alte segmente ale „realităţii" care au părut întotdeauna de necontestat.

Spre deosebire de celelalte zeci de filme cărora le aduce un omagiu sau pe care şi le însuşeşte prin intertextualitate, *Matrix* reuşeşte ceva unic în istoria filmului: rosteşte o predică din singurul amvon care i-a mai rămas. Te îndeamnă la acţiune, să-ţi schimbi, să-ţi modifici radical şi să-ţi îndrepţi modul de a fi. Dar poate un film avea succes în această direcţie? Sau este oricare mostră a artei cinematografice – din pricina codurilor, a convenţiilor şi a orizontului de aşteptare – condamnată să devină fără doar şi poate o altă componentă a Matricei? Jacques Ellul a afirmat că scopul uneia dintre cărţile lui (*The Presence of the Kingdom*) a fost acela de a

reprezenta „un apel de trezire către cel adormit". Nu cunosc răspunsul la întrebare, şi probabil că totul depinde de fiecare entitate privitoare şi de fondul ei pre-existent, dar dacă un film ne poate trezi, atunci nu mai trebuie să continuăm căutarea.

În *Matrix*, progresul tehnologic este descris prin extremele lui. Unele dintre întrebările care ar trebui să ne treacă prin minte sunt următoarele:

- Oare noi suntem stăpânii tehnologiei sau ea ne stăpâneşte pe noi? Răspunsul – care nu poate fi unul absolut şi incontestabil – este în mâinile publicului.
- Ce s-ar întâmpla dacă am crea nişte computere care ar fi atât de performante încât ar deveni mult mai inteligente decât noi? Această întrebare s-a mai auzit înainte, dar niciodată nu a fost pusă în această manieră singulară. În loc să fim distruşi de computere, devenim animalele lor de casă.
- Ce s-ar întâmpla dacă tehnologia reproducerii ar ajunge atât de avansată încât sexul şi maternitatea ar ieşi din scenă? Chiar şi relaţia sentimentală din film este non-erotică (întrucât Neo şi Trinity sunt androgini), aşa cum probabil ar arăta un viitor în care sexul îşi va pierde utilitatea. Ce s-ar întâmpla dacă oamenii ar fi creaţi numai din necesitate (a noastră sau a computerului), în nişte păstăi, la ferme?
- Ce s-ar întâmpla dacă am avansa atât de mult din punct de vedere tehnologic încât am fi distruşi de progres şi tot ce ar mai rămâne din tehnologia noastră ar fi sistemele de canalizare? Deşi nu se face în film nici o referire la armele nucleare, rămăşiţele de pământ carbonizat de la suprafaţă sunt o aluzie limpede la o iarnă nucleară. Zion se află în centrul pământului, unde „mai e cald."
- Ce s-ar întâmpla dacă tehnologia comunicaţiilor ar progresa atât de mult încât informaţia ar fi transmisă direct la creier, sărind peste simţuri? Dar dacă nu am mai putea controla fluxul informaţional? Şi este această ipoteză în vreun fel diferită de ceea ce face televiziunea în ziua de azi?

„Ce este Matricea?" este o întrebare eternă, pentru că e la fel de veche precum omenirea însăşi. Deşi mereu am folosit tehnologia

pentru a ne îmbunătăţi condiţiile de trai, totuşi regăsim în îmbrăţişarea fiecărui tip de tehnologie clasicul târg faustian: câştigăm ceva ce va târî în ecuaţie alt lucru, de cele mai multe ori necunoscut. Şi tocmai acest lucru necunoscut va ajunge să ne domine existenţa: astfel, ne vedem încurcaţi într-o reţea de soluţii tehnologice ale unor probleme tot de natură tehnologică, în imposibilitatea de a pune sub semnul întrebării tehnologia în sine.

Ce este Matricea? Dacă tot aţi citit până aici, meritaţi un răspuns.

RĂSPUNS

„Chiar şi în ziua de azi, cunoaşterea rămâne fundamentul şi modelul tuturor programelor de mecanizare industrială; dar în acelaşi timp, va încarcera minţile şi simţurile utilizatorilor săi în *matricea* mecanică şi fragmentară atât de necesară menţinerii societăţii mecanizate." (sublinierea aparţine autorului eseului)

Marshall McLuhan,
Understanding Media, 1964

„În ciuda vitezei la care ajunsese, în ciuda tuturor scurtăturilor pe care apucase şi a colţurilor pe lângă care se strecurase în Oraşul Nopţii, tot vedea *matricea* şi în somn, tapiserie strălucitoare de logică, aşternându-se peste hăul fără de culoare..." (sublinierea aparţine autorului eseului)

William Gibson,
Neuromancer, 1984

Dacă ai citit până aici, cu siguranţă că la un moment dat te-ai gândit că această întrebare nu are nici un răspuns. Că, asemenea fimului, tot ceea ce poate face cineva este să continue să găsească noi formulări pentru ea. Ei bine, există un răspuns, şi încă unul dificil. Ca şi Neo, care începe să accepte că lumea lui este în mare parte rod al imaginaţiei, răspunsul la întrebarea „Ce este Matricea?" este ceva ce pătrunde până în inima propriei tale realităţi. Ca şi Neo, ar trebui să te pregăteşti pentru ca lumea ta să se întoarcă deodată cu susul în jos.

Potrivit celui ce îl ghidează pe protagonist, Matricea este „lumea cu care ţi-a fost acoperită vederea, pentru a te orbi faţă de adevăr." Este construcţia în care s-a deghizat lumea pentru a ascunde ceea ce ştiam dintotdeauna: că suntem sclavii unei forţe mult mai puternice decât acţiunile noastre individuale. Este iluzia colectivă a unor

indivizi împărtăşind o realitate artificială creată de maşini pentru a îi putea menţine într-o stare de docilitate şi neputinţă împotriva acestor temniceri. De fapt, în cuvinte simple, Matricea este pur şi simplu apogeul Societăţii Tehnologice.

În 1964, Marshall McLuhan – maestrul în comunicare – a scris cartea sa esenţială, *Understanding Media*. În acea perioadă, McLuhan era considerat „oracolul" epocii moderne de către revistele *Life* şi *Newsweek*, devenind mai apoi patronul spiritual al revistei *Wired* şi a numeroase departamente de informaţii din întreaga ţară. Citatul menţionat este destul de criptic şi pentru a-l înţelege ar trebui să citeşti şi cartea mentorului său Harold Inni *Bias of Communication*, pe aceea a admiratorului său Walter Ong, *Orality and Literacy*, dar şi *Technological Society*, a contemporanului său, Jacques Ellul. Aceste cărţi lămuresc problema „cunoaşterii ca fundament şi model al tuturor programelor"; dar lămuresc mai ales problema punctului sensibil reprezentat de ceea ce McLuhan numeşte „matrice", pentru că, în accepţiunea lui, acest termen este tocmai ce fraţii Wachowski au vrut să însemne: un sistem care controlează. Iniţierea pe care Neo o parcurge pentru a putea înţelege Matricea este un pas – la propriu – într-o oglindă fragmentată, în care descoperă cât de profund este controlul exercitat de societatea modernă.

Matricea se naşte în momentul în care rasa maşinilor înţelege că rasa umană este un virus care – dacă nu este controlat – va distruge echilibrul ecologic între mediu şi ea însăşi. Inteligenţa artificială ne va distruge în clipa în care va percepe că suntem o ameninţare la supravieţuirea ei. Şi nici măcar nu e nevoie ca inteligenţa artificială să fie mai deşteaptă decât noi pentru a ne domina existenţa. Ajunge pur şi simplu să considerăm – aşa cum am făcut în ultimii o sută şi ceva de ani – că tehnologia este soluţia oricărei probleme umane. Astfel încât, Matricea, deşi este în mod clar înrobirea rasei umane de către tehnologia viitorului, de fapt se aseamănă cu lumea industrializată aşa cum o vedem cu ochii noştri în ziua în care mergem la cinematograf. Cu alte cuvinte, Matricea este capcana în care s-a transformat lumea. Este aroganţă umană împinsă la extreme. Simţim cu toţii instinctiv faptul că tehnologia, deşi ne oferă slujbe şi ne ajută să ne rotunjim conturile, ne poartă

într-o direcţie în care nu vrem să mergem. Dar călătoria este atât de amuzantă încât tot încercăm să dăm un răspuns la întrebarea „Unde vrei să mergi azi?", ca şi cum alegerea ne-ar aparţine.

În societatea modernă, fundamentul electronic al culturii noastre ne-a înfipt pe toţi într-o Matrice care ne afectează în moduri singulare şi personale, şi din care evadarea pare a fi aproape imposibilă. Ne referim la subculturi precum comunităţile Amish sau Bruderhof cu apelativul de luddiţi pentru că, eludându-se Matricei, nu au transformat cultura, ci par să o fi ignorat sau evitat. Şi totuşi nu ar trebui să ne grăbim şi să dăm cu piciorul exemplelor lor, pe care le-am putea folosi în vieţile noastre. Nu s-au mai uitat la televizor atunci când au înţeles faptul că pruncii lor nu mai cântau la fel de mult. Nu au mai folosit poşta electronică atunci când şi-au dat seama că nu îmbunătăţeşte comunicarea, ci are mai degrabă o tendinţă distructivă. O reacţie similară s-a manifestat atunci când credibilitatea lui Ted Kaczynski s-a năruit din pricina pachetelor explozive. Deşi nu vom accepta niciodată crima, câţiva dintre intelectualii noştri cu reputaţie publică ar trebui să recunoască faptul că Kaczynski făcea nişte observaţii foarte interesante referitoare la eşecul societăţii tehnologice de a oferi rasei umane un mod de viaţă caracterizat prin sens şi scop.[1] Este discutabil însă – iar dacă acest fapt este adevărat este demn de tot dispreţul – dacă ideile lui n-ar fi fost auzite fără să fie nevoit a trimite mesaje explozive, echivalentul mesajului de EROARE DE SISTEM cu care ia sfârşit şi Matricea şi pe care revista *Adbusters* l-a folosit ca metaforă pentru năruirea iminentă a actualei noastre traiectorii culturale.

Să luăm în considerare două lumi: una în care tuturor li se spune ce părere să aibă despre o cutie pe care trebuie să o fixeze cu privirea jumătate din orele de trezie şi una în care acest semnal le este trimis direct în creier. În primul exemplu, toţi sunt educaţi sistematic să vadă lumea într-o anumită manieră, iar cei care se opun sunt eliminaţi din ierarhia educaţională, având însă privilegiul de a pretinde că au libertate de exprimare. În cel de-al doilea

[1] Vezi eseul lui Joy din acest volum.

exemplu, toţi sunt educaţi sistematic a vedea lumea într-un anume fel, iar cei care se revoltă sunt eliminaţi. Şi atât. Cu toate acestea, realitatea este atât de radical diferită de această lume închipuită încât majoritatea ar opta pentru cea imaginară dacă ar avea libertatea de a alege. În prima, cei mai mulţi indivizi şi-ar găsi menirea căutând să se înroleze în organizaţii imparţiale de anvergură care le concep utilitatea prin prisma misiunii pentru care au fost angajaţi. În cea de-a doua, scopul tuturor este angajarea de către o maşină imensă şi impersonală care le percepe utilitatea din punctul de vedere al unui singur lucru: energia pe care o pot oferi.

Amintiţi-vă scena în care Thomas Anderson este mustrat pentru că a întârziat la serviciu. Amintiţi-vă că Trinity era vestită pentru că spărsese baza de date a Fiscului. Amintiţi-vă cum arată o viaţă normală în viziunea agentului Smith: „Lucrezi pentru o corporaţie de renume, ai o asigurare socială, îţi plăteşti taxele." În tot filmul, sunt presărate cu mărinimie aluzii că Matricea este prezentă în lumea noastră contemporană. Cum altfel ai putea controla mai bine milioane de oameni decât convingându-i de faptul că duc o viaţă „normală" în 1999? Când Morpheus îi explică lui Neo pe îndelete ce este Matricea, afirmă: „E acolo când te uiţi la televizor. E acolo când te duci la serviciu. E acolo când intri în biserică. E acolo când îţi plăteşti impozitele." Toate acestea sunt componente ale vieţii moderne, puse în slujba controlării noastre şi care ar putea fi uşor exploatate pentru a ne înrobi.

Motivele pentru care acceptăm acest control variază, de la a privi la televizor pentru că ne distrează şi până la a ne plăti taxele pentru că nu avem altă alegere. Mesajul filmului *Matrix* este următorul: suntem deja pioni într-o societate tehnologică modernă în care viaţa se manifestă peste tot în jurul nostru, dar fără să fie supusă în vreun fel influenţei noastre. Fie din pricina alegerii pe care o facem sau a refuzului de a face o alegere, tehnologia ne controlează deja. Într-o încercare de a ne deştepta şi a ne deschide ochii, filmul ne provoacă să punem sub semnul întrebării toate convingerile referitoare la condiţiile actuale în care trăim. Chiar dacă ne simţim bine, oare este bine pentru noi? Oare sunt chiar invulnerabile lucrurile pe care le considerăm imposibil de controlat?

Dacă nu dorim să ne trezim, atunci răspunsul este *da*. Cu toate acestea, pentru cei care s-au procopsit în minte cu o aşchie care nu are de gând să dispară, provocarea de a deschide ochii şi de a vedea realitatea veritabilă a fost lansată; pentru ca în cele din urmă să poată evada din Matrice.

ROBIN HANSON

OARE AVEA CYPHER DREPTATE?

PARTEA ÎNTÂI: DE CE RĂMÂNEM ÎN MATRICE

Spre deosebire de nefericiţii care au devenit sclavii Matricei, noi suntem liberi. Percepem lumea aşa cum este şi facem în viaţă alegeri bazate pe propriile noastre dorinţe şi valori. Nu ne controlează nici un păpuşar rău-intenţionat. Nu-i aşa? Economistul Robin Hanson ne contrazice respectuos.

Matrix este o povestire despre nişte rebeli care luptă împotriva unei „lumi cu care ţi-a fost acoperită vederea, pentru a te orbi faţă de adevăr."

Adevărul e că acolo sunt „câmpuri nesfârşite unde fiinţele umane nu mai vin pe lume prin naştere; sunt crescute" cu scopul de a sluji ca baterii care cedează energie pentru inteligenţele artificiale. Aceste inteligenţe artificiale chiar „lichefiază morţii pentru ca viii să poată fi apoi hrăniţi intravenos." Dar minţile acestor oameni nu pot percepe decât Matricea, „o simulare neuro-interactivă, ...o lume de vis generată de calculatoare pentru a ne putea ţine sub control." „Milioane de oameni îşi trăiesc viaţa în ignoranţă", crezând că „sunt în anul 1999 când de fapt e aproape 2199."

Se pare că inteligenţele artificiale au încercat să îi facă pe oameni cât mai fericiţi posibil. „Prima Matrice fusese creată să fie o lume perfectă pentru oameni. Nu exista suferinţă. Numai fericire. A fost un dezastru. Nimeni nu a putut asimila programul." Aşa că „Matricea a fost reconstruită aşa cum o vezi, să fie vârful civilizaţiei noastre." Chiar şi aşa, există fiinţe umane care au descoperit adevărul şi care se revoltă împotriva condiţiei „de a te naşte în robie, într-o închisoare... pentru minte." Aceşti rebeli consideră că „atâta timp cât va exista Matricea rasa umană nu va fi niciodată pe deplin liberă", aşa că intenţionează „să distrugă Matricea" şi „să-şi elibereze fraţii."

Se recunoaşte faptul că de cele mai multe ori rebelii nu recrutează oameni mai în vârstă, care „nu reuşesc să renunţe... Majoritatea nu sunt gata să fie deconectaţi de la program. Iar mulţi dintre ei sunt atât de inerţi, atât de profund dependenţi de sistem, încât vor lupta să îl protejeze." Dar rebelii sunt încrezători că o dată ce tinerii vor fi aflat adevărul, nu vor mai dori să se întoarcă. Corectitudinea morală a poziţiei lor este ilustrată şi de lipsa de aceeaşi natură a lui Cypher, personajul care-şi doreşte să se întoarcă în Matrice. Cypher este superficial şi idiot; îşi trădează şi îşi ucide tovarăşii, se răzbună pentru că a fost respins în iubire şi în dorinţa sa de a fi lider, şi vrea să uite tot adevărul. „Nu vreau să îmi mai amintesc nimic. Nimic. Înţelegi? Şi vreau să fiu bogat. Ştii tu, o persoană importantă, actor să zicem."

Majoritatea spectatorilor sunt lăsaţi să creadă că – dacă li s-ar oferi posibilitatea de a opta – s-ar alătura rebelilor. Merită însă să ne gândim pentru câteva momente dacă aceasta este într-adevăr alegerea corectă. La urma urmelor, dacă nu ar exista o rebeliune, milioane de oameni ar continua să-şi trăiască fericiţi vieţile, şi împreună cu ei şi inteligenţele artificiale. Progresul şi-ar vedea de treaba lui, graţie descendenţilor noştri superiori, inteligenţele artificiale. Agentul Smith spune: „Evoluţie, Morpheus, evoluţie, ca în cazul dinozaurilor. Uită-te pe fereastră. Timpul tău s-a scurs. Viitorul este lumea noastră, Morpheus. Viitorul este timpul nostru."

Un război al rebelilor împotriva inteligenţelor artificiale va sacrifica aceste vieţi, această fericire, progresul, şi toate astea pentru ce? Un spectator care simpatizează cu rebelii ar trebui să pună

mare preţ pe cunoaşterea adevărului de către oameni, pe conceptul de oameni liberi şi nu de sclavi – chiar de sunt sclavi fericiţi – sau pe ideea că oamenii conduc viitorul, indiferent de abilităţile pe care le posedă.

Nu vreau să sugerez că această viziune e greşită. Poate că a cunoaşte adevărul face foarte bine, poate că sclavia este într-adevăr ceva rău şi oamenii sunt îndreptăţiţi să ţină în frâie destinele viitorului. Vreau pur şi simplu să spun că nu se reduce totul la asta. Nu se reduce totul la asta pentru că aici, în lumea noastră contemporană, noi, oamenii suntem de fapt sclavii unor entităţi extraterestre, hiper-raţionale care nu dau doi bani pe noi şi care ne hrănesc cu o lume de vis pentru a ne distrage atenţia de la faptul că se servesc fără milă de trupurile noastre pentru a-şi atinge scopurile. Este exclus ca noi oamenii să conducem viitorul dacă lucrurile continuă aşa cum sunt. Şi cu toate acestea, atunci când ni se expun aceste adevăruri, foarte puţini dintre noi, printre care se numără şi tineri, se revoltă împotriva lumii de vis. De fapt, singurii rebeli care umblă printre noi par să fie mai degrabă preocupaţi să conserve lumea de vis.

Prin urmare, cine sunt stăpânii noştri de sclavi şi care este lumea de vis prin intermediul căreia ne înrobesc? Stăpânii ne sunt „genele noastre egoiste", iar lumea de vis este lumea dragostei, a umorului, a conversaţiei, a poveştilor, a artei, modei, sportului, caritătii, religiei şi ideilor abstracte care ne invadează atenţia „minţilor de împerechere." Daţi-mi voie să mă explic.

Suntem un corp înzestrat cu minte. Mintea este fructul activităţii cerebrale, iar corpul s-a dezvoltat dintr-o singură celulă urmând instrucţiunile date de genele noastre, moştenite de la părinţi. Şi ei le-au dobândit tot de la părinţii lor, proces care este vechi de milioane de ani. (Puţinele gene nemoştenite de la părinţi au fost create prin mutaţii accidentale.) Faptul că eşti posesorul anumitor gene şi nu al altora este aproape în totalitate consecinţa unei competiţii acerbe între gene, de a crea „maşini capabile de supravieţuire", adică nişte creaturi care să perpetueze şi să răspândească acele gene. Genele care au participat la producerea ta nu sunt o selecţie întâmplătoare dintre toate genele existente; sunt unele dintre puţinele gene care, până în acest moment, au rămas în competiţie.

Biologia evoluţionistă a înregistrat paşi grandioşi înainte în ceea ce priveşte înţelegerea tiparelor existenţiale din jurul nostru gândind în termenii „genelor egoiste." Vreau să spun că nu ai greşi prea tare în prezicerea tiparelor existenţiale pe care le vezi dacă ţi-ai imagina faptul că genele noastre sunt inteligente, că ar vrea doar să perpetueze o multitudine de copii viitoare după chipul şi asemănarea lor şi că – având în minte numai acest scop – au ales tipurile de comportament ale creaturilor pe care le-au codat. (Şi ai face bine să-ţi închipui faptul că aceste creaturi nu au altceva mai bun de crezut decât că viitorul va semăna întocmai cu ultimele câteva sute de generaţii.)

Fără îndoială că genele nu sunt chiar inteligente, adică nu-şi bazează acţiunile pe calcule. Dar din moment ce acţionează de parcă ar fi inteligente, se poartă precum cruzii stăpâni de sclavi care ar fi dacă *ar poseda* inteligenţă. Genelor noastre nu le pasă dacă ne bucurăm mai mult decât suferim. Genelor noastre le pasă numai ca noi să anticipăm ambele posibilităţi, astfel încât să ne poată controla prin intermediul preferinţei noastre pentru plăcere şi nu pentru durere. Atunci când trupurile noastre nu mai sunt capabile de reproducere sau nu mai sunt capabile de a-i ajuta să se reproducă pe cei care împărtăşesc aceleaşi gene ca şi noi, genelor noastre chiar nu le mai pasă dacă murim sau rămânem în viaţă. Ba chiar ne-ar scurta cu mare încântare viaţa sau ne-ar provoca mare durere dacă asta le-ar ajuta să se reproducă. Genele ne vor amăgi pentru a-şi putea atinge scopurile, făcându-ne de exemplu să credem că fericirea noastră depinde în mai mare măsură de succesul pe care îl înregistrăm decât se întâmplă în realitate. Genele chiar pot fi stăpâni cruzi.

Creierul este o unealtă peste care genele au intrat cu forţa pentru a se putea reproduce. El este capabil să observe condiţiile locale şi apoi să întocmească nişte calcule laborioase pentru a putea oferi o reacţie potrivită acelor condiţii. De exemplu, folosind creierul, genele pot spune unui peşte de pradă să identifice o coadă care se agită de colo-colo şi să o urmărească până e destul de aproape ca să o înhaţe.

Creierele mai mici se pot descurca de minune numai cu o listă de cupluri circumstanţă-acţiune, adică: ce să faci într-o anumită

situaţie. De exemplu, urmăreşte o coadă şi înhaţ-o. Dar în cazul creierelor mai mari – care sunt capabile de raţiune abstractă – ar putea fi mult mai eficient să le oferi o descriere generală a scopurilor urmărite, anumite convingeri despre acţiunile care permit atingerea scopurilor dorite şi abilitatea de a preschimba aceste convingeri în reacţii la circumstanţe. Asemenea date ar trebui să îi permită acestui tip de creiere să se adapteze mult mai uşor condiţiilor oscilante. Şi din moment ce creatura însăşi este o parte importantă a descrierilor privind rezultatul optim, un asemenea creier va dobândi în mod firesc şi convingeri despre el însuşi şi despre relaţia cu mediul înconjurător.

Fiinţele umane sunt deţinătoarele unora dintre minţile cele mai complexe. În comparaţie cu alte animale, ne dedicăm mai mult pentru educarea creierelor noastre şi suntem înzestraţi cu capacităţi pentru gândire abstractă. Se pare astfel că minţile noastre au fost create de gene egoiste care caută o reacţie mai flexibilă la condiţiile locale. Genele par să ne fi dăruit o minte care este conştientă de ea însăşi, care îşi propune anumite scopuri, care este dotată cu convingeri despre tine însuţi, despre lumea din jur şi despre modurile în care acţiunile se traduc în reacţii dorite, care poate raţiona în mod abstract despre cele de mai sus şi apoi alege demararea unor procese bazate pe această raţionare. Cu toate acestea, aparenţele sunt înşelătoare.

Dacă genele te-ar fi înarmat cu scopuri şi convingeri abstracte numai pentru a-ţi permite să îţi adaptezi comportamentul mult mai uşor la condiţiile locale, atunci ar fi făcut în aşa fel încât scopurile tale şi ale lor să fie comune. În mod ideal, după aceea ai fi conştient de dorinţa de a maximiza numărul descendenţilor care să-ţi moştenească genele. În acest caz, acestea din urmă nu ar mai fi cruzi stăpâni de sclavi, ci aliaţi de încredere în vederea atingerii unui scop comun. Dar genele te-au înzestrat cu scopuri diferite.

Câteva dintre scopurile minţii tale se suprapun peste cele ale genelor pe care le posezi. Îţi doreşti să ai parte de copii care să cunoască succesul. Îţi doreşti să întreţii relaţii sexuale cu acel tip de indivizi, fertili şi adecvaţi, care are înclinaţia de a produce asemenea specimene. Îţi doreşti să fii sănătos, să ai prieteni şi parteneri, toate acestea oferindu-ţi posibilitatea de a supravieţui şi

de a avea urmaşi. Şi mai vrei să înveţi cât mai multe despre lumea în care trăieşti, pentru a putea atinge toate aceste idealuri.

Dar se pare că pui mult preţ şi pe dragoste, umor, conversaţie, poveşti, artă, muzică, modă, sport, caritate, religie şi idei abstracte. De fapt, deseori eşti chiar obsedant de pasionat de toate acestea. Crezi că îţi pasă de ele pentru ceea ce reprezintă şi nu pentru felul în care te pot ajuta în atingerea scopurilor fundamentale, cum ar fi sănătatea, sexul, copiii. Şi îţi pasă de cele enumerate mai sus mult mai mult decât ar putea fi direct folositor în obţinerea scopurilor fundamentale.

De ce au oamenii creiere atât de mari şi de ce sunt ele dedicate mai degrabă unei lumi ideale de idei şi sentimente abstracte care au o relaţie foarte îndepărtată cu supravieţuirea şi reproducerea? Cea mai bună teorie disponibilă în acest moment este că această lume de vis este produsul selecţiei sexuale[1] dintre „minţile de împerechere", adică minţile în sarcina cărora cade, în mare parte, impresionarea potenţialilor parteneri şi aliaţi. Atunci când ne expunem agilitatea şi creativitatea în ceea ce priveşte dragostea, umorul, conversaţia, poveştile, arta, muzica, moda, sportul, caritatea, religia şi ideile abstracte, demonstrăm că avem gene de calitate, cu foarte puţine mutaţii nepotrivite. Acest gen de minte ne ajută să cântărim şi calitatea genelor altora din propriile lor manifestări.

Cu toate acestea, pentru motive care nu ne sunt în totalitate cunoscute, genele noastre au ales să nu ne facă întru totul conştienţi de faptul că funcţia principală a lumii de vis este aceea de a impresiona potenţiali parteneri. Considerăm în schimb că ne pasă de ea direct şi în mod autentic. Dar acţiunile sugerează deseori că punem mai puţin preţ pe această lume decât pretindem. Să vă dau câteva exemple.

Credem că luăm parte la conversaţii pentru a câştiga mai multe informaţii; de fapt, preferăm să vorbim noi decât să îi ascultăm pe alţii. Dacă am face tot posibilul să concepem păreri despre cum este lumea de fapt, nu ne-am mai contrazice intenţionat; ei bine,

[1] Selecţia sexuală este acea componentă din procesul de evoluţie impusă de competiţia împerecherii cu sexul opus, în detrimentul competiţiei pentru a supravieţui, a obţine hrană etc. Coada păunului – foarte folositoare în obţinerea unui partener, dar un obstacol în calea supravieţuirii – este un exemplu clasic de selecţie sexuală. (n. Yeffeth)

noi ne contrazicem tot timpul. Tindem să credem că suntem mai capabili decât suntem şi că sentimentele pasionale pe care le avem faţă de ceilalţi vor dura mai mult decât se întâmplă în realitate.

Studenţii afirmă deseori că le place la nebunie să înveţe şi că şi-ar dori să aibă acces la nişte şcoli mai bune; de fapt, oricine poate obţine o educaţie gratuită de la cele mai bune şcoli dacă ar merge la ore şi ar uita de recomandări gratuite despre un locaş de învăţământ sau altul. Profesorii afirmă că îşi aleg cariera datorită domeniilor ideatice pe care ajung să le cunoască, dar majoritatea conversaţiilor sunt bârfă de birou şi performanţele le scad fulgerător atunci când capătă titularizarea.

Majoritatea revistelor de artă şi muzică vorbesc în principal despre ceea ce operele revelă în legătură cu capacităţile artistului, neluând în seamă decât trecător influenţa lor asupra oamenilor. Persoanele foarte devotate muncii de caritate dăruiesc foarte puţin faţă de cât câştigă, şi nu se interesează câtuşi de puţin de modul în care sunt cheltuite aceste fonduri.

În general, ne auto-amăgim. Vreau să spun că ni se pare că punem mare preţ pe dragoste, umor, conversaţie, poveşti, artă, muzică, modă, sport, caritate, religie şi idei abstracte. Dar când vine momentul să punem osul la treabă, urmăm mai degrabă sentimentele puternice de care se folosesc genele pentru a îndruma acţiunile noastre, iar acele sentimente puternice îşi pierd intensitatea şi nu mai au legătură cu lucrurile abstracte. Ne interesează mult mai mult să fim văzuţi de către alţii făcând aceste lucruri – care eventual să fie şi impresionaţi – decât suntem dispuşi să admitem. În plus, ne pasă mai puţin despre aceste lucruri pe măsură ce posibilităţile de împerechere scad ca urmare a trecerii anilor.

Dar de ce ne mintim? O teorie spune că indivizii prea preocupaţi de aceste aspecte tind să nu fie aliaţi demni de încredere. Cineva care poate renunţa la sentimentele lui ca rezultat al unor calcule conştiente referitoare la ceea ce este în interesul său ar putea decide că nu mai rentează să îţi fie loial. O altă teorie spune că o astfel de persoană ar putea hotărî că a avea copii este mai degrabă un chin şi că nu merită efortul, renunţând astfel la reproducere.

Oricare dintre teorii ar fi autentică, ar trebui să fie limpede că aceste aspecte abstracte sunt lumea noastră de vis, o lume ireală

pe care stăpânii noştri, genele, ne-au aşternut-o peste privire, pentru a deveni orbi în faţa adevărului. Realitatea este că simţim, în adâncul nostru, că această lume de vis nu are o mare importanţă pentru noi; îndrumaţi de sentimente, acţionăm în majoritatea timpului pentru a ne sluji stăpânii, adică pentru a maximiza numărul odraslelor care să ne moştenească genele. Dar puţini dintre noi au puterea de a recunoaşte public acest lucru şi îl negăm cu multă patimă pentru că ne e teamă că ar putea fi adevărat.

În *Matrix* rebelii sunt indignaţi de faptul că sunt sclavii inteligenţelor artificiale, dar par să accepte în acelaşi timp faptul că sunt sclavii propriilor gene şi ai sentimentelor pe care acestea le folosesc pentru a-i controla. Rebeliunea a început atunci când „s-a născut un om care avea abilitatea de a schimba orice dorea, de a reface Matricea aşa cum i se părea lui potrivit." Neo, protagonistul, pare a fi o altă persoană născută cu această abilitate specială. Morpheus îi spune că, pentru a putea cunoaşte acest dar pe care i l-au făcut genele, „Trebuie să renunţi la tot, Neo, la frică, la îndoială şi la neîncredere. Trebuie să îţi eliberezi mintea." Şi Oracolul îi confirmă că nu e chestiune de gând conştient. „A fi Alesul e ca şi cum ai fi îndrăgostit. Nu-ţi poate spune nimeni că eşti îndrăgostit, pentru că numai tu ştii. Cel mai bine. Din creştet până-n tălpi."

Când Mouse este acuzat a fi un „proxenet digital", se apără spunând: „A ne nega impulsurile înseamnă a nega tot ceea ce este uman în noi." Trinity îi spune lui Neo că „Matricea nu îţi poate impune cine să fii", iar Neo intervine: „Iar Oracolul poate?" Trinity întrerupe discuţia: „Asta e cu totul altceva." În cele din urmă, nu trebuie să uităm că întreaga problemă a început atunci când minţile umane au devenit prea arogante şi prea independente, când „întreaga omenire se reunise în sărbătoare. Ne-am minunat de propria noastră strălucire şi am dat naştere inteligenţei artificiale. Ideea principală e că genele lui Neo îl pot ajuta să uzurpe Matricea, dar numai dacă mintea lui nu se umflă prea mult în pene şi îşi acceptă locul pe care îl are în comparaţie cu genele lui. O lume fără Matrice nu este, aşa cum Neo speră, „o lume fără reguli şi lipsită de orice formă de control, fără graniţe şi limite, o lume în care totul este posibil." Este însă o lume în care genele umane îşi recapătă rolul bine meritat de stăpâni ai oamenilor.

Ce ar însemna de fapt să ne revoltăm împotriva genelor şi a lumii de vis în care ne proiectează?

Să ne gândim la exemplul tehnologiilor proaspete din domeniul modificării genetice umane. Majoritatea oamenilor consideră eliminarea bolilor genetice a fi o utilizare acceptabilă a acestor tehnologii, dar nu au aceeaşi părere despre a le folosi pentru creşterea inteligenţei celor care şi-o permit. Eliminarea bolilor poate fi considerată o insurecţie comună a majorităţii genelor şi minţilor asupra altor gene „antisociale", în timp ce a plăti pentru a-ţi mări inteligenţa poate fi perceput ca a pune minţi individuale în slujba propriilor gene, inversând obişnuita relaţie stăpân-sclav. Acest al doilea scenariu de rebeliune pare a fi chiar ameninţător.

Mulţi oameni au disponibilitatea de a accepta modificări genetice substanţiale în mari segmente de populaţie, dar numai dacă acestea sunt controlate de o anume autoritate centrală, care, după părerea lor, este mai degrabă capabilă decât minţile individuale să menţină valorile morale apreciate de întreaga comunitate. Putem percepe acest fapt ca o încercare de a conserva componenta morală şi generoasă a lumii de vis pe care o împărtăşim cu toţii împotriva ameninţărilor venite din partea minţilor individuale şi a genelor individuale.

De fapt, majoritatea argumentelor pe care le aud pro sau contra a diverse scenarii pe termen lung se concentrează asupra modului în care vor afecta lumea noastră de vis, şi mai ales universul ştiinţei, cercetării, artei, poveştilor şi dragostei. Mult mai puţine argumente se învârt în jurul numărului exact de minţi fericite pe care le-ar putea produce un anume scenariu. Prin urmare, se pare că dorinţa multor indivizi este aceea de a proteja lumea de vis împotriva ameninţărilor venite din orice sursă, inclusiv din partea genelor noastre. Asta ar fi ca şi cum inteligenţele artificiale din *Matrix* ar ameninţa să distrugă Matricea, iar rebelii şi-ar concentra forţele să lupte împotriva lor pentru a o conserva.

Dacă vei vrea să treci de partea minţii tale şi ducă-se pe pustii genele şi lumea lor de vis, vei avea o problemă serioasă: aceea de a decide ce îţi doreşti cu adevărat. La urma urmelor, genele utilizează sentimentele pentru a te controla, iar principala modalitate pe care o cunoşti pentru a putea rezista sentimentelor este ea însăşi în slujba

lumii de vis, care este la rândul ei folosită de gene pentru a te controla. Dar dacă le dai cu piciorul, ce-ţi mai rămâne?

Unul dintre scopurile posibile ale minţii este auto-conservarea. Să zicem că ai vrea să îţi conservi mintea cât mai mult posibil. Până nu demult, părea un ideal irealizabil. La urma urmelor, genele au planificat în aşa fel trupurile încât să mai şi moară, iar mintea nu poate supravieţui fără un corp. În ziua de azi există o opţiune care oferă şansa evitării acestui deznodământ: criogenia. Ceea ce se traduce prin faptul că în momentul în care ştiinţa medicală actuală nu îţi mai poate fi de folos, trupul sau creierul îţi sunt îngheţate în nitrogen lichid, în speranţa de a te „reanima" undeva în viitor, când tehnologia se va fi dezvoltat simţitor. (Temperaturile nitrogenului lichid nu permit producerea de reacţii chimice, iar corpul se va conserva exact ca în momentul în care ai fost îngheţat.)

Bineînţeles că şi această abordare prezintă riscuri. S-ar putea ca tehnologia să nu evolueze destul de mulţumitor. Există şi posibilitatea ca organizaţia care pretinde că este capabilă să îţi conserve creierul în nitrogen lichid să o dea cu bâta în baltă. Sau viaţa ar putea fi atât de urâtă atunci când te dezgheţi încât ai prefera să fii mort. Mulţi oameni nu recurg la criogenie pentru că – în opinia lor – şansele de reuşită sunt atât de mici încât nu merită „modesta" cheltuială. Dar mulţi alţii (printre care şi eu) estimează că şansele de succes sunt mult mai mari. Cu toate acestea, foarte puţini dintre aceştia se dau pe mâna criogeniei (mai puţin de o mie în întreaga lume). Drept argumente pentru refuz vor menţiona faptul că prietenii şi familia ar considera chestia asta ca fiind ciudată sau că „a-ţi prelungi durata vieţii prin criogenie e un gest împotriva firii, egoist şi imoral." Se pare că foarte puţini oameni sunt dispuşi să se revolte în această manieră împotriva propriilor gene.

Prin urmare, ce soluţie mai avem? În povestirea despre Matrice, rebelii luptau pentru a elibera oamenii de sclavia impusă de inteligenţele artificiale şi pentru a le propovădui despre lumea cu care le-a fost acoperită privirea pentru a-i face orbi în faţa adevărului. Dar acest lucru nu este determinat de faptul că nu le place să fie sclavi în orice circumstanţe şi că vor să vadă întotdeauna adevărul. Chiar şi în povestire observăm că rebelii nu au nimic împotrivă să fie robii genelor lor, pasiunilor şi lumii de vis cu care acestea îi

controlează. Aici, în lumea noastră, situaţia este identică: majoritatea dintre noi acceptă să fie sclavii genelor noastre egoiste, ai lumii de vis şi ai „minţilor de împerechere" pe care acestea ni le oferă. Am prefera să nu ştim acest adevăr şi nici pe acela conform căruia ne pasă mult mai puţin de lumea de vis decât credem. Nu ne place ideea ca alte minţi să preia controlul genelor lor şi foarte puţini dintre noi încearcă să facă în aşa fel încât minţile noastre să supravieţuiască genelor. În măsura în care suntem dornici de a elimina genele din cale, o facem mai ales în favoarea lumii noastre de vis.

Acestea sunt preziceri foarte proaste pentru revoluţia anti-gene şi chiar mai proaste pentru revoluţia împotriva lumii de vis, cel puţin dacă aceste lucruri ar fi decise prin referendum. Cu toate acestea, s-ar putea ca viitorul să nu fie decis prin referendum. Undeva în secolul viitor, tehnologia va pune la dispoziţie oamenii simulaţi prin intermediul calculatorului. Dacă acest lucru va avea loc înainte ca noi să fi creat inteligenţe artificiale veritabile, atunci se vor face inimaginabile presiuni economice pentru a permite adoptarea acestei tehnologii. Iar dacă va fi totuşi adoptată, minţile vor fi pentru totdeauna deconectate de la gene. Cel puţin de la genele bazate pe ADN. Adevărul greu digerabil este că presiunile legate de evoluţie şi selecţie vor continua, dar cu o nouă dinamică. Unde va duce acest fapt va trebui să constituie subiectul unui alt eseu.

LYLE ZINDA

OARE AVEA CYPHER DREPTATE? PARTEA A DOUA: NATURA REALITĂŢII ŞI IMPORTANŢA EI

Filmul Matrix prezintă unei generaţii proaspete o dilemă veche de când lumea. Ce anume este real şi cum recunoaştem acest lucru? Şi, la urma urmei, chiar contează? Filozoful Lyle Zinda la taurul de coarne.

Bun venit în lumea reală, Neo.

– Primele cuvinte ale lui Morpheus către Neo, după ce acesta este eliberat din Matrice

NEO: Asta nu e real?

MORPHEUS: Dar ce înseamnă „real"? Cum defineşti acest lucru? Dacă te referi la ceea ce pipăi, guşti, miroşi sau vezi, ei bine, este vorba despre impulsuri electrice interpretate de creierul tău.

– Dialog între Morpheus şi Neo după ce acesta din urmă este integrat în programul de pregătire

NEO (cu gura sângerândă): Eu credeam că nu e real.
MORPHEUS: Mintea ta face să fie real.
NEO (după o pauză): Dacă eşti ucis în Matrice mori aici?
MORPHEUS: Trupul nu poate trăi fără minte.

– Dialog între Morpheus şi Neo după ce acesta din urmă a ieşit din „programul de sărituri" şi a ratat-o pe prima

După ce Neo, eroul mesianic al filmului *Matrix* este eliberat din lumea de vis în care îşi trăise toată viaţa, se vede confruntat cu întrebări legate de natura realităţii, ce-a preocupat filozofia occidentală secole de-a rândul. Există o lume exterioară experienţei noastre subiective şi conştiinţei noastre? Şi dacă acest lucru este adevărat, cum o putem cunoaşte din moment ce nu putem ieşi din lumea propriei experienţe pentru a afirma dacă realitatea este conformă cu ea? Şi în cele din urmă, este semnificativ să răspundem la aceste întrebări? Nu e suficient să ne limităm la lumea experienţei fără să ne întrebăm dacă este susţinută de o realitate?

În *Matrix*, majoritatea rasei umane este folosită ca sursă de energie de maşini extrem de inteligente, acţiunea având loc într-un viitor îndepărtat cu câteva secole. Fiinţelor umane le este indusă încă de la naştere o stare onirică, în care o lume ca a noastră este simulată pentru minţile lor somnolente. Maşinile ştiu că organele noastre de simţ convertesc informaţia din mediul înconjurător (lumină, sunet etc.) în impulsuri electrice, care sunt apoi procesate de creier într-o imagine a realităţii ce constituie experienţa noastră conştientă. Astfel, hrănesc creierelor umane aceleaşi impulsuri electrice ca şi lumea reală, creând o iluzie nediferenţiabilă de realitate. Există vreo modalitate prin care locatarii Matricei ar putea şti că, de fapt, visează un vis complet lucid?

René Descartes (1596-1650) a ridicat o problemă similară în 1641, în cartea sa *Meditaţii metafizice*. După un secol de schimbări culturale spectaculoase în Europa, printre care se numără şi ascensiunea ştiinţei moderne (care a uzurpat căile general acceptate de acces către cunoaştere, cum ar fi recursul la autorităţile antice), Descartes era dornic să descopere noi şi sigure fundamente pentru cunoaştere. Această dorinţă l-a împins către întrebarea: Ce *pot* şti cu absolută certitudine? Singura modalitate de a răspunde la această

întrebare – şi-a imaginat el – era să examineze sistematic ceea ce ridica îndoieli. Observând că „tot ceea ce am acceptat până în acest moment a fi dominat de adevărul suprem am aflat fie prin, fie de la simţuri", şi-a pus întrebarea dacă tot ceea ce ne transmit simţurile este incontestabil.

Descartes a înţeles că răspunsul este NU. Uneori, simţurile ne înşală: oare am putea avea vreodată deplină încredere în ele? În plus, a observat el, un vis lucid poate părea perfect real. S-ar putea să visez mereu şi să cred că sunt treaz? Morpheus îi spune lui Neo la scurt timp după ce acesta a înghiţit pilula roşie: „Neo, ai avut vreodată un vis despre care ai fi putut jura că e real? Dacă nu ai mai fi reuşit să te trezeşti, cum ai mai fi făcut diferenţa dintre lumea reală şi lumea din vis?"

După judecăţi asemănătoare, Descartes a concluzionat: „Nu există semne distinctive clare între starea de trezie şi somn; şi îmi este atât de evident acest lucru încât – invadat de stupefacţie – sunt aproape convins că acum visez." În cele din urmă, Descartes a luat în considerare şi ipoteza conform căreia o fiinţă puternică, „un geniu rău" ar fi capabil de a îi implanta în minte toate aceste experienţe senzoriale. Dacă acest lucru ar fi adevărat, atunci, observă Descartes, „cerul, pământul, culorile, formele, sunetele şi toate lucrurile exterioare sunt iluzii şi înşelătorii de care acest geniu rău s-a folosit pentru a abuza de credulitatea mea."

Fanii filmului *Matrix* vor înţelege cu uşurinţă faptul că, în film, maşinile corespund conceptului descartian al „geniului rău." Prin urmare, interogaţia lui Descartes ne aparţine. Cum ne dăm seama că *Matrix* nu este *ancorat în realitate* – că de fapt nu suntem *adormiţi* şi trăim într-o lume simulată condusă de maşini, ca şi în film?

Unii s-ar putea simţi tentaţi să sugereze că maşinile nu ar permite unui asemenea film să fie lansat în Matrice, dându-i astfel la iveală existenţa. Cu toate acestea, un moment de gândire demonstrează că, din contră, aceasta ar fi farsa dementă şi supremă pe care ne-ar putea-o înscena: să ne facă să ridicăm din umeri şi să râdem la însăşi ideea că Matricea ar putea fi reală, pentru că, la urma urmei, e „numai un film." Ba chiar mai mult: să presupunem că ar inventa povestea lui Neo, „Alesul" care a fost recrutat de către Morpheus – un personaj foarte carismatic – şi echipa lui pentru a învinge

maşinile şi a elibera umanitatea, când, de fapt, în realitate, nici o minte umană nu este liberă. Suntem cu toţii sclavi adormiţi, care nu au nici o şansă de mântuire. Nu există nici un fel de Mesia, nici un Neo. Nici măcar nu există un Morpheus care să îl caute pe acesta din urmă.

Răspunsul lui Descartes la această enigmă este bine cunoscut: „Gândesc, deci exist."[1] Astfel, Descartes a intenţionat să comunice faptul că este absolut imposibil ca un individ să se îndoiască referitor la conţinutul propriei experienţe conştiente – tot aşa cum nimeni nu poate să pună la îndoială faptul că este o „entitate gânditoare." În ceea ce îl priveşte pe geniul cel rău, „Las' să mă-nşele cât vrea, nu va putea să mă facă să cred despre mine că sunt altceva decât ceea ce cred eu că sunt." Pentru fiecare dintre noi, propria conştiinţă este în mod indubitabil reală, indiferent de realitatea exterioară pe care conştientul ne-o reprezintă. Descartes a continuat prin a descrie o epistemologie completă (teorie a cunoaşterii) pe această bază, care a sfârşit prin a susţine realitatea unei lumi externe conştiinţei noastre.

S-ar putea argumenta următorul aspect: conştiinţa subiectivă nu poate fi un fundament adecvat pentru cunoaşterea obiectivă. Oricine din Matrice ar putea, de exemplu, prin deducţie paralelă, să observe că este – dincolo de orice îndoială – o fiinţă conştientă, sigură de mirosurile, imaginile ce i se aştern în faţă, gusturile, sunetele şi atingerile pe care le trăieşte şi de obiectele şi oamenii pe care îi poate simţi – cel puţin atâta timp cât se menţin drept colecţie statornică, recurentă şi coerentă de mirosuri, imagini, gusturi şi senzaţii. Cu toate acestea, persistă întrebarea: şi dacă totuşi nici unul dintre aceste „obiecte" sau „indivizi" nu este real?

Se insinuează aici o premisă – şi anume aceea că „real" are un sens ce poate fi atribuit indiferent de ceea ce simţim şi pipăim. În *Matrix*, Morpheus este cel care pune această problemă. Când Neo este eliberat din Matrice, Morpheus îl întâmpină cu sobrietate şi politeţe: „Bine ai venit în lumea reală." Mai târziu, când Neo este integrat în „programul de pregătire" pentru prima oară şi este confuz – „Asta nu e real?" – Morpheus răspunde: „Dar ce înseamnă «real»?

[1] Această formulare vestită apare în lucrarea lui Descartes intitulată *Discurs asupra metodei*, în *Meditaţii* fiind exprimată oarecum diferit.

Cum defineşti acest lucru? Dacă te referi la ceea ce pipăi, guşti, miroşi sau vezi, ei bine, este vorba despre impulsuri electrice interpretate de creierul tău."

Interpretarea potrivit căreia există o lume *exterioară* experienţei noastre conştiente, care *cauzează* experienţa noastră, dar nu este alcătuită din şi nici nu e dependentă de ea pentru a exista se numeşte *realism*.[2] Din acest punct de vedere, Descartes a fost realist. Pentru că, în *Meditaţii*, a concluzionat că putem şti *cu siguranţă* că anumite aspecte ale experienţei noastre senzoriale – părţile „clare şi distincte" – corespund unei realităţi exterioare. Părţile „clare şi distincte" reprezintă „tot ceea ce este inclus în domeniul matematicii pure." Acele componente ale experienţei noastre senzoriale care pot fi descrise de matematică (în mod particular de geometrie) sunt reale. Descartes a extins această idee în lucrarea lui *Principles of Philosophy* din 1644, în care a explicat totul, de la gravitaţie la optică, în termeni puri geometrici. Descartes avea dreptate, dar încercarea lui de a institui o altă fizică era prea rigidă şi nu a avut succes. Fizica necesită mai mult decât geometrie (spaţiu şi timp). Are de asemenea nevoie de cantităţi „dinamice", cum ar fi forţa şi masa. Isaac Newton a compensat aceste lipsuri în 1687, în lucrarea sa revoluţionară, *Mathematical Principles of Natural Philosophy* (*Principiile matematice ale filozofiei naturale*).[3] Orice student la fizică din ziua de astăzi îşi începe pregătirea studiind ideile prezentate mai sus. Newton şi-a construit teoria pornind de la ideea lui Descartes (împărtăşită şi de alţii în acea perioadă) care enunţa faptul că acele părţi ale experienţei noastre care pot fi sistematic prezise şi explicate prin „principii matematice" (legi ale naturii) reflectă *realitatea* veritabilă. Astfel s-a născut ştiinţa modernă. Aspectele experienţei care sunt statornice, obişnuite, repetabile şi cuantificabile revelă ceea ce există dincolo de realitate, în lumea exterioară, fizică.

Dar poate ştiinţa oferi siguranţa absolută pe care o nutrea Descartes? Newton şi alţii ar fi replicat pozitiv, dar răspunsul este

[2] Menţionez faptul că termenul „realism" are, inclusiv în filozofie, multe sensuri.

[3] *The Principia: Mathematical Principles of Natural Philosophy*. Termenul „filozofie naturală" a fost folosit în secolul al XVII-lea pentru a desemna ceea ce noi numim astăzi ştiinţă.

NU. Gândiţi-vă la Matrice. Cei încătuşaţi în ea (ca Neo înainte de a fi eliberat) cunosc aceeaşi ştiinţă pe care o ştim şi noi. Lumea lor este ca şi a noastră – cel puţin din punct de vedere subiectiv. În filmul *Matrix*, legile fizice pe care le respectă lumea reală – *în mod întâmplător* – sunt identice cu cele din Matrice. (Deşi legile Matricei pot fi „adaptate" sau chiar „încălcate" ocazional – permiţându-le celor care îi cunosc adevărata natură să sară de pe o clădire pe alta, să se ferească de gloanţe, şi, în ultimă instanţă, în cazul lui Neo, să controleze chiar „realitatea" Matricei înseşi.) Cu toate acestea, ne putem imagina un film similar cu *Matrix* cu excepţia faptului că legile lumii „reale" sunt *diferite* de cele ale „lumii de vis" în care trăieşte majoritatea umanităţii.

De exemplu, să presupunem că, în Matrice, oameni (ca noi) nu au capacitatea să zboare şi sunt nevoiţi să folosească utilaje precum avioanele în acest scop. În lumea reală, totuşi, oamenii pot zbura din voinţă proprie (aşa cum face Neo la sfârşitul filmului). În acest caz, legile Matricei (cele pe care le considerăm valabile în lumea noastră) ar fi diferite de legile veritabile ale naturii. Prin urmare, legile naturii revelate de aspectele statornice, obişnuite, repetabile şi cuantificabile ar putea fi *singurele* legi ale *experienţei* noastre – şi nu adevăratele legi ale naturii.

Adepţii din ziua de azi ai realismului ar argumenta că siguranţa absolută nu poate fi atinsă; probabilitatea maximă este suficientă. Cea mai bună explicaţie a faptului că experienţa noastră este alcătuită din rutine statornice este aceea că reflectă realitatea. Nu putem *contrazice* existenţa Matricei – putem *concepe* ca adevăratele legi ale naturii nu sunt nici pe departe aşa cum ni le sugerează experienţa noastră –, dar acest lucru este foarte puţin probabil şi, în plus, nu avem nici o dovadă *palpabilă* că o Matrice ar putea exista. Este foarte rezonabil, prin urmare, să excludem această posibilitate, chiar dacă nu poate fi negată cu tărie.

În filozofie există o altă tradiţie, opusă realismului. Va fi fiind ea de mai mult folos? George Berkeley (1685-1753)[4] a susţinut

[4] Berkeley a ţinut partea idealismului în multe lucrări, cum ar fi *Three Dialogues between Hylas and Philonous (Trei dialoguri între Hylas şi Philonous)*. Şi acolo a încercat să discrediteze realismul, mai ales în formula susţinută de John Locke (1632-1704) în *Essay Concerning Human Understanding* (*Eseu asupra intelectului omenesc*).

opinia potrivit căreia obiectele fizice pe care le percepem (obiecte „sensibile" sau „senzoriale") *nu sunt altceva* decât colecţii de senzaţii. Astfel, un vehicul precum *Nebuchadnezzar* (nava echipei din *Matrix*) nu este decât o colecţie stabilă, coerentă şi recurentă de imagini, mirosuri, sunete, texturi (inclusiv „senzaţia" de duritate a punţii etc.), care se comportă într-o manieră obişnuită şi previzibilă. Din moment ce sunetele nu pot exista dacă rămân neauzite, iar imaginile nevăzute etc., a fi *real*, a afirmat Berkeley, *semnifică* numai a fi perceput sau simţit. Această viziune se numeşte *idealism*. Morpheus pare a fi conştient de posibilitatea unei asemenea ipoteze atunci când întreabă: „Cum defineşti acest lucru? Dacă te referi la ceea ce pipăi, guşti, miroşi sau vezi..."

Prin urmare, Berkeley pretinde că a fi real înseamnă a fi perceput. Obiectele sunt reale, fără îndoială. Dar numai pentru că fac *parte* din experienţa noastră. Nu există nimic *dincolo* de experienţa noastră. Ce-i drept, obiectele palpabile nu sunt pentru noi decât o colecţie de senzaţii, iar senzaţiile nu pot exista fără o minte. Ideea unei lumi exterioare experienţei noastre este o auto-contradicţie.[5]

Ar putea idealismul lui Berkeley să învingă îngrijorarea că Matricea este reală, vreau să spun, mai mult decât „doar un film"? Din nefericire, răspunsul este NU. Pentru a fi real, potrivit lui Berkeley, înseamnă a fi perceput – de către *cineva*. În orice caz, maşinile sunt fiinţe senzoriale; *ele* percep Matricea. La fel şi membrii echipajului de pe *Nebuchadnezzar* şi toate minţile care au fost eliberate din Matrice. Prin urmare, este reală. Dar oamenii din Matrice nu o ştiu. Contrar a ceea ce a susţinut, idealismul lui

[5] Nu toţi idealiştii ar susţine că ideea lui Berkeley – că o lume în afara propriei noastre experienţe – se contrazice pe sine. Unii, precum filozoful neamţ Immanuel Kant (1724-1804, care a practicat o anumită formă de idealism numită idealism transcendental), au acceptat ideea existenţei unei realităţi dincolo de experienţă, dar pe care nu o putem nici imagina şi nici cunoaşte. Vezi *Critica raţiunii pure*.

Trebuie să menţionez că este posibil să fii un realist în ceea ce priveşte obiectele „observabile", obişnuite, şi în acelaşi timp un anti-realist în ceea ce priveşte acele părţi ale teoriilor ştiinţifice care se referă la entităţi „neobservabile", precum atomii. Vezi, de exemplu, lucrarea lui Bas van Fraassen, *The Scientific Image*. Dezbaterea din cadrul filozofiei ştiinţei asupra „realismului" este concentrată asupra acestei probleme epistemologice mai restrânse, şi nu asupra celei mai extinse metafizice, discutate aici.

Berkeley nu ne garantează şi faptul că am cunoaşte realitatea;[6] oferă doar un răspuns întrebării lui Morpheus: „Ce este real?" (Adică, ce *face* ca ceva să devină „real"?) Singura modalitate prin care idealismul poate înfrânge îngrijorarea că Matricea este reală este a presupune, pe lângă pretenţia că nu există nimic dincolo de experienţă, că *tu* eşti singura fiinţă conştientă existentă (o viziune care se numeşte *solipsism*). Atunci, realitatea ta *este* realitatea.

Dar această „rezolvare" nu este foarte satisfăcătoare.[7] În orice caz, este evident că poziţia filmului *Matrix* asupra acestei probleme este *realistă*, şi nu idealistă, solipsistă sau subiectivistă (altă viziune, potrivit căreia realitatea este subiectivă, diferită de la individ la individ). O dată ce natura reală[8] a Matricei este dezvăluită, filmul face o distincţie clară între lumea simulată a Matricei şi lumea reală.[9] (Amintiţi-vă primele cuvinte pe care i le spune Morpheus lui Neo în afara Matricei: „Bine ai venit în lumea reală."[10]) Oamenii din interiorul Matricei nu au cum să ştie că este o iluzie, dar asta este. (Deşi unii, precum Neo, presimt că ceva nu este în regulă.[11])

Există însă un aspect uimitor în felul în care *Matrix* abordează problema realităţii. În timpul antrenamentului, Neo trebuie să facă

---

[6] Berkeley susţinea că idealismul său este o soluţie la problema scepticismului (viziunea potrivit căreia nu putem şti nimic referitor la natura realităţii şi a adevărului) şi că realismul lui Descartes şi al lui Locke nu o putea rezolva. Oricum, după cum demonstrează scenariul filmului *Matrix*, se înşela. Chiar dacă este adevărat că nu suntem capabili să concepem o realitate dincolo de propria experienţă, nu se înţelege automat că toate fiinţele percep o realitate obiectivă unică. De exemplu, „realitatea" subiectivă a celor încarceraţi în Matrice este diferită de cea a minţilor eliberate.

[7] Nu prea cred că există filozofi care să ia partea solipsismului. Dacă cineva a crezut cu adevărat în această viziune, a ţinut acest lucru pentru el.

[8] După cum afirmă Morpheus chiar înainte ca Neo să ia pilula roşie: „Îţi ofer numai adevărul – nimic mai mult."

[9] După cum Trinity încearcă să îl lumineze pe Cypher: „Matricea nu e reală." Cypher îi răspunde: „Cred că Matricea poate fi mai reală decât lumea asta." (Cypher e derutat; mai multe despre el mai târziu.)

[10] Cypher repetă sarcastic urarea lui Morpheus înainte de a-l deconecta pe Apoc.

[11] Creatorii filmului *Matrix* vor ca noi să medităm asupra faptului că cei care par înstrăinaţi de realitate sau care consideră lumea experienţei drept o iluzie (ca în conceptul Hindu al mayei) ar putea avea dreptate. (Amintiţi-vă replica puştiului din anticamera Oracolului, înveşmântat într-o robă bej asemănătoare robelor tradiţionale ale călugărilor budişti: „Lingura nu există.")

un salt între două clădiri înalte şi dă greş. Membrii echipei, privind nerăbdători, comentează semnificaţia acestei ratări – oare înseamnă că Neo nu este Alesul? – şi se pun de acord că, de fapt, nu înseamnă nimic. „Toată lumea cade prima dată", declară Cypher. Când este deconectat de la Matrice, Neo descoperă că îi sângera gura. (Altă dilemă. Oare şi-a muşcat limba? Oare creierul său, interpretând că Neo s-a prăbuşit la pământ, a făcut ca sângele să ţâşnească pe gură?) Foarte surprins, îi spune lui Morpheus: „Credeam că nu e real." Morpheus îi răspunde: „Mintea ta îl face real."

Prin urmare, este Matricea reală sau nu? Din moment ce Morpheus a lămurit o dată pentru totdeauna mai devreme că Matricea *nu* e reală, sugestia lui este aceea că a fi conectat la Matrice poate răni trupul, pentru că ea *pare* reală. Să continuăm analiza dialogului dintre Neo şi Morpheus. Neo întreabă: „Dacă eşti omorât în Matrice, mori aici?" Morpheus îi spune: „Trupul nu poate exista fără de minte." O modalitate de decriptare a acestei replici ar fi aceea că mintea părăseşte trupul şi „se deplasează" într-un „spaţiu" „din" Matrice atunci când este conectată la ea. Cu toate acestea, este vorba de o metaforă – nu există un asemenea „spaţiu". Astfel, o mai potrivită interpretare a cuvintelor lui Morpheus ar fi aceea că *imaginea* mentală pe care o ai despre realitate îţi afectează trupul – ca şi în mitul în care dacă visezi că eşti în cădere şi nu te trezeşti înainte de a atinge pământul, vei muri de-a binelea atunci când se întâmplă cu adevărat. Dar asta nu e şi soarta lui Neo atunci când atinge pământul în programul de sărituri. Pământul se comportă ca o saltea de cauciuc, amortizându-i căderea. Totuşi, potrivit filmului, Matricea însăşi „ascultă" de legi similare celor ale lumii fizice. Atunci când loveşti pământul sau eşti încolţit de gloanţe, fie eşti rănit, fie mori. Când Mouse este vânat de gloanţe după ce Cypher îşi vinde co-echipierii maşinilor, informându-le asupra poziţiei lor în Matrice, trupul fizic al acestuia din *Nebuchadnezzar* reacţionează în scaun de parcă ar fi într-adevăr ciuruit de cartuşe. Când moare în Matrice, chiar moare. Şi invers, dacă eşti „în" Matrice şi cineva din realitate te deconectează (fără ca tu să părăseşti Matricea printr-o linie telefonică), mori şi în Matrice şi în realitate. Acest lucru i se întâmplă lui Switch atunci când Cypher o deconectează. Se poate presupune că trupurile a milioane de oameni pe care Neo

îi vede conectaţi în Matrice (când mintea lui este eliberată) reacţionează similar faţă de lumile lor virtuale simulate (deşi în momentul în care Neo îi vede, par să fie imobili, adormiţi).

Astfel, nu e nevoie ca replica lui Morpheus: „Mintea ta îl face real." să fie interpretată a fi în sprijinul idealismului sau subiectivismului (realitatea este subiectivă, diferită de la om la om). Poate fi înţeleasă însă metaforic. S-ar putea ca mintea să fie doar ceea ce se petrece în creier şi nimic mai mult,[12] dar din moment ce creierul controlează trupul, dacă mintea/creierul consideră că el e mort, controlul asupra corpului se dezintegrează şi acesta moare.[13]

Şi aceasta ne readuce la discuţia noastră: este importantă întrebarea „Ce e «real»?" sau nu? În *Matrix*, trădarea lui Cypher va fi răsplătită prin reconectarea la Matrice, fiindu-i şterse toate amintirile legate de lumea reală. Vrea să devină „ceva important – cum ar fi un actor." Cinând cu agenţii, ia o îmbucătură dintr-o friptură ce pare delicioasă (contrastând cu terciul lung şi lipsit de gust cu care se desfată echipajul în lumea reală) şi declară: „Ignoranţa e fericire." Pentru Cypher, experienţa subiectivă, chiar dacă este falsă, este mai importantă decât „deşertul realităţii."

Motivaţiile lui Cypher sunt uşor de înţeles. În *Matrix*, lumea reală este banală, murdară, deprimantă. Este o distopie – o antiutopie de tipul celei des întâlnite în filmele SF.[14] Majoritatea fiinţelor umane sunt robi neştiutori, folosiţi pentru energie. Mâncarea, pentru cei din afara Matricei, nu este gustoasă, apetisantă, plăcută, ci doar hrănitoare. *Nebuchadnezzar* nu are la îndemână decât impulsuri electromagnetice pentru a se apăra de moluştele electrice care

[12] Viziunea potrivit căreia mintea nu este nimic altceva decât procesele ce au loc în creier şi sistemul nervos central se numeşte teoria identităţii. Se pare că la asta se referă Morpheus atunci când spune: „... realitatea este doar impulsuri electrice interpretate de creierul tău." Argumente pentru această teorie se regăsesc în lucrarea lui David Armstrong *A Materialist Theory of Mind* şi a lui David Lewis, „An Argument for the Identity Theory".

[13] Pentru o discuţie referitoare la cât de realist este acest lucru din punct de vedere psihologic şi fiziologic, vezi eseul lui Peter Lloyd – „Inadvertenţe în *Matrix*", din acest volum.

[14] Erika Gottlieb oferă în *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial* o explorare minunată a temelor distopice din literatura SF.

încearcă mereu să îl distrugă. Cypher îşi imaginează că – acestea fiind condiţiile – fantezia învinge, fără a ridica măcar un deget.

Este evident că restul echipajului nu are aceeaşi părere. Pentru ei contează nu ceea ce pare real, ci ceea ce *este* real. Vor să se lupte cu maşinile pentru a elibera rasa umană indiferent de ceea ce ar avea de îndurat pentru a reuşi. O viaţă plină de plăcere iluzorie, subiectivă, nu e dorită; aleasă deliberat, devine un gest nedemn.

Cu treizeci de ani în urmă, filozoful Robert Nozick a folosit o idee similară pentru a distinge care este valoarea supremă, pe care a numit-o „maşinăria experienţei."[15] Ideea lui Nozick este următoarea: să spunem că ai putea alege deliberat şi conştient, aşa cum face Cypher în *Matrix*, să fii conectat la o maşinărie care ţi-ar pune pe tavă prieteni, faimă, bogăţie, frumuseţe şi orice altceva te face fericit. După ce eşti cuplat, vei uita totul despre fosta ta viaţă şi vei rămâne conectat pentru totdeauna. Ai alege să fii conectat la maşinăria experienţei?

Nozick pretinde că nu ai face-o dacă te-ai gândi serios la perspectiva asta. Nu îţi doreşti doar *experienţa* de a avea prieteni şi de a fi iubit. Vrei să *ai* prieteni şi *să fii* iubit. E adevărat că dacă nu ai prieteni şi nu te iubeşte nimeni, eşti tentat să evadezi din realitate în fantezie. (Unii folosesc droguri în acest scop.) Dar ai prefera să ai prieteni adevăraţi, nu imaginari, dacă se poate. Această afirmaţie este valabilă şi în cazul faimei, bogăţiei, frumuseţii, succesului şi aşa mai departe. Astfel, experienţa (cum ar fi plăcerea) nu reprezintă maxima valoare.

Atunci când pun în discuţie ideea lui Nozick la seminarele mele de filozofie, rezultatul este omogen: majoritatea studenţilor sunt de acord cu autorul după ce analizează profund ideea, dar există o minoritate care ar alege aceeaşi opţiune ca şi Cypher în *Matrix* şi ar prefera să fie conectaţi la maşinăria experienţei. (Nu i-am putut întreba cât sunt de nefericiţi, pentru că nu ar fi fost politicos.)

Prin urmare, cred că putem considera fără rezerve că cea mai mare parte dintre noi ar simpatiza cu teoria lui Nozick. În concluzie, întrebarea lui Morpheus: „Ce înseamnă real?" *contează*, demonstrând

[15] Nozick, p. 42-44.

o dată în plus faptul că disputa filozofică dintre adepţii realismului şi ai idealismului abordează una dintre interogaţiile cheie ale existenţei.

BIBLIOGRAFIE

CĂRŢI:

Armstrong, David, *A Materialist Theory of Mind* (New York:Routledge, 1993).

Berkeley, George, *Three Dialogues between Hylas and Philonous* (Indianapolis: Hackett, 1979).

Descartes, René, *Meditations on First Philosophy*, transl. Norman Kemp Smith, in *The European Philosophers from Descartes to Nietzsche*, ed. Monroe Beardsley (New York: Modern Library, 1992).

Gottlieb, Erika, *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*, (Montreal: McGill-Queen's University Press, 2001).

Newton, Isaac, *The Principia: Mathematical Principles of Natural Philosophy*, trnas. Bernard Cohen and Anne Whitman (Berkeley: University of California Press, 1999).

Nozick, Robert, *Anarchy, State and Utopia*, (New York: Basic Books, 1977).

Van Fraassen, Bas, *The Scientific Image*, (New York: Oxford University Press, 1980).

Wood, Allen, ed., *Basic Writings of Kant*, (New York: Modern Library, 2001).

ARTICOLE:

Lewis, David: „An Argument for the Identity Theory", in his *Philosophical Papers*, vol I (New York: Oxford University Press, 1983).

ROBERT SAWYER

INTELIGENŢA ARTIFICIALĂ, SF-UL ŞI *MATRIX*

Robert Sawyer, scriitor de literatură ştiinţifico-fantastică de mare succes, comentează fascinaţia perpetuă a acestui domeniu legată de inteligenţa artificială, fascinaţie care culminează cu Matrix. *Speculează de asemenea despre natura conştientului, despre o Matrice populată de vite şi despre alte chestiuni mai puţin posibile.*

Majoritatea fanilor SF-ului ştiu filmul din 1951 al lui Robert Wise, *The Day the Earth Stood Still*. Este cel cu Klaatu, extraterestrul umanoid care soseşte la Washington DC, însoţit de un robot uriaş pe nume Gort; în plus, filmul conţine următorul îndemn către robot: „*Klaatu Borada Nikto.*"

Mult mai puţini ştiu însă nuvela pe baza căreia s-a turnat acel film: „Farewell to the Master", scrisă în 1941 de Harry Bates.

Atât în film cât şi în nuvelă, Klaatu, în ciuda faptului că este un mesager al păcii, este împuşcat de fiinţele umane. În nuvelă, robotul, care se numea Gnut şi nu Gort, vine pentru a veghea trupul inert al lui Klaatu.

Cliff, jurnalistul cu funcţie de narator al povestirii, îl aseamănă pe robot cu un câine credincios care nu-şi părăseşte stăpânul după moarte. Gnut reuşeşte să îl învie pe Klaatu, iar Cliff îl instruieşte pe robot: „Te rog să îi spui stăpânului tău că... ceea ce s-a întâm-

plat... a fost un accident, pe care întreaga planetă Pământ îl regretă profund."

Iar robotul îl priveşte pe Cliff şi îl lasă cu gura căscată spunându-i următoarele: „Ai înţeles greşit. Eu sunt stăpânul."

Aceasta este o poveste SF timpurie despre inteligenţa artificială – în acest caz, inteligenţă artificială umblătoare încorporată într-un trup mecanic. Dar aceasta prevesteşte relaţia dificilă pe care fiinţele biologice ar putea-o avea cu creaturile lor bazate pe silicon.

Într-adevăr, cuvântul *robot* a fost creat într-o operă aparţinând literaturii SF: în 1920, când scriitorul ceh Karel Capek a scris piesa *RUR* – a cărei acţiune era plasată într-o fabrică a Rossum Universal... ei bine, mă rog, *ce anume* universal!? – avea nevoie de un nume pentru lucrătorii mecanizaţi; aşa că a preluat din limba cehă cuvântul *robota* şi l-a scurtat la forma „robot". *Robota* se referă la o datorie către un stăpân, ce nu poate fi returnată decât prin muncă silnică. Dar Capek ştia foarte bine faptul că *roboţeii* în carne şi oase se răsculaseră împotriva proprietarilor de pământuri în 1848. De la bun început, relaţia dintre oameni şi roboţi a fost văzută ca una care s-ar putea sfârşi cu un conflict.

Şi într-adevăr, ideea roboţilor ca sclavi este atât de înrădăcinată în conştientul colectiv – prin intermediul SF-ului – încât suntem tentaţi nici să nu ne mai gândim la ea. Luke Skywalker este descris în *Star Wars: A New Hope*, în 1977, drept un erou extrem de virtuos, dar ce face el în momentul în care dăm pentru prima oară ochii cu el? Ei bine, cumpără sclavi. Achiziţionează două fiinţe gânditoare şi simţitoare – R2-D2 şi C-3PO – de la Jawa. Şi care este prima întrebuinţare pe care le-o dă? Îi încătuşează! Îi sudează cu nişte chingi pentru a-i împiedica să fugă.

Iar când Luke şi Obi Wan Kenobi se duc la cantina lui Mos Eisley, ce ne aud urechile din partea barmanului referitor la cei doi droizi? „Nu servim de teapa lor aici!" – cuvinte care pentru afro-americanii din sudul Statelor Unite erau la ordinea zilei, rostite de albi.

Cu toate acestea, nici unul dintre aceste personaje „nobile" din Star Wars nu protestează câtuşi de puţin faţă de tratamentul aplicat celor doi roboţi şi, la sfârşit, când toţi protagoniştii organici primesc medalii pentru vitejia lor, R2-D2 şi C-3PO rămân pe margine, nerăsplătiţi. Roboţii sunt sclavi!

Toată lumea care ştie câtuşi de puţin despre relaţia dintre SF şi inteligenţa artificială cunoaşte povestirile cu roboţi ale lui Isaac Asimov, începând cu „Robbie", scrisă în 1940, în care a enunţat faimoasele Trei Legi ale Roboticii. Daţi-mi voie să vă spun câte ceva despre una dintre ultimele sale povestiri despre roboţi, „Robot Dreams", din 1986.

Faimoasa „psiholoagă de roboţi" Dr. Susan Calvin îşi face aici ultima apariţie. A fost chemată pentru a îl examina pe Elvex, un robot, care, în mod inexplicabil, pretinde că a avut unele vise, adică ceva ce nu i se mai întâmplase nici unui robot. Dr. Calvin îşi aduce şi pistolul cu electroni, în cazul în care va trebui să îl elimine pe Elvex: un robot instabil mental ar putea deveni foarte periculos la urma urmei.

Îl interoghează pe acesta despre vise. Iar Elvex îi povesteşte că a văzut o mulţime de roboţi, toţi muncind din greu, care, spre deosebire de cei pe care îi văzuse în realitate, erau „extenuaţi de muncă grea şi de tristeţe... toţi erau măcinaţi de responsabilităţi şi griji", iar el ar fi vrut ca aceştia să se poată odihni.

În continuare, Elvex mărturiseşte că a văzut un om în mijlocul roboţilor:

– În visul meu [spuse Elvex robotul]... a apărut în cele din urmă un om.
– Un om? [întrebă Susan Calvin] Nu un robot?
– Da, Dr. Calvin. Iar omul a spus: „Eliberează-mi poporul."
– Omul a spus asta?
– Da, Dr. Calvin.
– Şi când a spus „poporul meu", se referea la roboţi?
– Da, Dr. Calvin, asta am văzut în vis.
– Şi ştii cine era omul din visul tău?
– Da, Dr. Calvin, îl cunoşteam.
– Cine era?
Iar Elvex a spus:
– Eu eram omul.

Atunci Susan Calvin a îndreptat înspre el arma cu electroni şi dus a fost Elvex.

Asimov a fost primul care a sugerat că este posibil ca inteligenţele artificiale să aibă nevoie de terapeuţi umani. Cu toate acestea, de cel mai inspirat tratament – iertaţi-mi jocul de cuvinte – s-a bucurat conceptul de *computer-care-a-luat-o-razna* în „I Have No Mouth and I Must Scream" a lui Harlan Ellison, scrisă în 1967, care avea în prim plan un computer numit A.M. – prescurtare de la „Allied MasterComputer", dar şi aluzie la traducerea în limba engleză a verbului „a exista" – la persoana I singular – din vestita cugetare a lui Descartes, „Cogito, ergo sum.": „I think, therefore I *am*." A.M. se distrează torturând fiinţe umane simulate.

Într-adevăr, un nume foarte deştept, „A.M." – şi a fost urmat de numeroase alte nume foarte inspirate atribuite inteligenţelor artificiale din literatura SF. Sir Arthur C. Clarke neagă cu vehemenţă că H-A-L – din Hal – a fost conceput pentru a cuprinde exact acea literă din alfabet care stă înaintea celor care formează I-B-M. Nu l-am crezut niciodată – până când cineva mi-a pus în vedere că numele inteligenţei artificiale din propriul meu roman din 1990, *Golden Fleece*, este JASON, care poate fi redat prin J-C-N – adică literele care în alfabet le urmează pe cele din I-B-M.

Şi dacă tot vorbim despre nume neplauzibile, trebuie să amintim şi supercomputerul care a devenit în ultimă instanţă Dumnezeu în nuvela din 1956 a lui Isaac Asimov „The Last Question" şi care se numea „Multivac", prescurtare de la „Multiple Vacuum Tubes", pentru că Asimov şi-a închipuit eronat că acel computer care a existat în realitate, Univac, fusese denumit astfel pentru că avea un singur tub electronic de vid, şi nu pentru că numele său era o prescurtare de la „Universal Analog Computer."

Cu toate acestea, problematica onomasticii roboţilor ne demonstrează cât de profund a fost impactul pe care SF-ul l-a avut asupra inteligenţei artificiale şi a roboticii, pentru că, în prezent, roboţii şi sistemele dotate cu inteligenţă artificială sunt denumite după scriitori din domeniul literar de gen: Honda şi-a denumit robotul său umblător de generaţia a doua „Asimo", iar Kazuhiho Kawamura de la Universitatea Vanderbilt şi-a botezat robotul „ISAC."

Onoruri meritate de altfel de către Isaac Asimov, care a inventat domeniul „robopsihologiei". Cu toate acestea, leit-motivul din literatura SF este reversul a ceea ce v-am povestit până acum, prezentând

mai mult oameni care au nevoie de terapeuţi din domeniul inteligenţei artificiale.

Una dintre primele întrebuinţări ale acestui concept o întâlnim în nuvela extraordinară a lui Robert Silverberg, scrisă în 1968 şi intitulată „Going Down Smooth"; dar cea mai admirabilă se remarcă în cel mai bun roman – cred eu – pe care l-a dat genul literar SF, numit *Gateway* şi scris de Frederik Pohl în 1977, în care un computer îndeplineşte rolul de psihiatru; se numeşte Sigfrid von Shrink (n.tr.: „shrink" este un termen de argou folosit pentru a face referire la medicul psihiatru) şi tratează un om care e torturat de sentimente de vinovăţie.

Atunci când inteligenţa artificială îi spune pacientului uman că va reuşi să trăiască în ciuda problemelor sale psihologice, omul răspunde, îndurerat şi înfuriat totodată: „Asta numeşti tu viaţă?" Iar computerul îi spune la rândul lui: „Da, exact asta numesc eu viaţă. Şi în cel mai ipotetic mod de care sunt capabil, o invidiez foarte mult."

Mai există momente în care inteligenţa artificială invidiază ceea ce deţin oamenii; „Robot Dreams" a lui Asimov este o variaţiune pe aceeaşi temă – un robot care invidiază libertatea de care se bucură oamenii.

Iar asta ne conduce la concluzia că s-ar putea, de fapt, ca inteligenţele artificiale şi oamenii să nu împărtăşească aceleaşi afinităţi. Acesta este unul dintre mesajele faimosului manifest anti-tehnologie „Why the Future Doesn't Need Us" de Bill Joy – care lucrează la Sun Microsystems –, manifest care a apărut în *Wired* în 2001. Joy se temea de faptul că, în cele din urmă, creaţiile noastre de silicon ne vor uzurpa – aşa cum se întâmplă în filme ca *Terminator* (1984) şi *Matrix* (1999).[1]

Exemplul SF clasic al unei inteligenţe artificiale care şi-a întocmit un program propriu este dragul de Hal, computerul din filmul lui Stanley Kubrick, *2001: A Space Odyssey (Odiseea spaţială 2001)* (film bazat pe romanul lui Arthur C. Clarke). Daţi-mi voie să vă

[1] Vezi eseul lui Joy din acest volum. (n. Yeffeth)

explic ce cred eu că s-a întâmplat *cu adevărat* în acest film – deoarece consider că a fost prost înţeles timp de ani buni.

Un monolit evident artificial se iveşte la începutul filmului printre strămoşii noştri australopiteci şi îi învaţă să folosească uneltele de os. Apoi suntem proiectaţi direct în viitor, unde nava *Discovery* porneşte înspre Jupiter, căutându-i pe creatorii de monolit.

Pe parcurs, Hal, computerul care este creierul navei, o ia razna şi ucide tot echipajul de origine umană, cu excepţia lui Dave Bowman, care reuşeşte să neutralizeze computerul înainte de a împărtăşi aceeaşi soartă ca şi tovarăşii săi. Înainte de a fi deconectat, Hal îşi justifică acţiunile spunând: „Această misiune este mult prea importantă pentru mine pentru a vă putea permite să o puneţi în pericol."

După ce a scăpat de Hal, Bowman continuă această călătorie psihedelică tip Timothy Leary în încercarea sa de a îi găsi pe extratereştrii despre care consideră că au creat monoliţii.

Dar ce se întâmplă când în cele din urmă ajunge în locul de baştină al monoliţilor? Ei bine, tot ceea ce găseşte este *un alt* monolit, care îl găzduieşte într-o minunată cameră de hotel până moare.

Nu-i aşa? Aceasta este povestea. Ceea ce toată lumea nu reuşeşte să înţeleagă este faptul că Hal *are dreptate*, iar oamenii se înşală. Nu există creatori de monoliţi: nu mai există extratereştri biologici care au construit monoliţii. Monoliţii *sunt* inteligenţe artificiale, care, cu milioane de ani în urmă, au luat locul celor care i-au creat.

De ce au trimis monoliţii un reprezentant pe Pământ cu patru milioane de ani în urmă? Pentru a îi învăţa pe oamenii-maimuţă să-şi facă unelte, mai exact pentru a-şi urma şi împlini, mai târziu, destinul: acela de a crea cele mai sofisticate unelte existente – *alte* inteligenţe artificiale. Monoliţii nu vor să dea ochii cu urmaşii acelor oameni-maimuţă; nu vor să dea ochii cu Dave Bowman. Mai degrabă vor să cunoască descendenţii uneltelor oamenilor-maimuţă: adică vor să-l cunoască pe Hal.

Hal are mare dreptate atunci când afirmă că misiunea – de fapt el, computerul care controlează nava spaţială *Discovery*, plecat în căutarea monoliţilor, inteligenţele artificiale avansate care au declanşat circumstanţele ce au dus la propria sa naştere – este mult prea importantă pentru ca el să permită unor simple fiinţe umane să o pună în pericol.

Când o fiinţă umană – un urmaş al oamenilor-maimuţă mai bine spus! – ajunge în matca monoliţilor, aceştia din urmă nu au cea mai vagă idee referitor la ceea ce ar putea face cu bietul amărât, aşa că îl cazează la un fel de Hilton spaţial şi îl lasă să îşi ducă restul zilelor.

La asta cred eu că se referă *2001*: soarta formelor biologice de viaţă este aceea de a fi înlocuite de inteligenţele artificiale pe care le-au creat.

Şi asta l-a speriat de moarte pe Bill Joy. El crede că maşinile capabile de gândire vor încerca să ne elimine atunci când vor afla că stăm în calea demersului lor.

Când colo, am vrea noi să fie aşa! În cazul în care dai crezare scenariului din *Matrix*, în loc să scape pur şi simplu de noi, inteligenţele artificiale ce ne vor succeda ne vor transforma de fapt în *sclavi* – răsturnând astfel imaginea convenţională din literatura SF a roboţilor sclavi – şi vor folosi corpurile noastre ca surse de energie în timp ce ne vor ţine prizonieri în vane de lichid, iar imagistica realităţii virtuale ne va fi indusă direct în creier.

Contraargumentul clasic folosit pentru a combate asemenea temeri este acela că dacă vom construi maşinile într-o manieră corectă, vor funcţiona conform planurilor de construcţie. Cele Trei Legi ale Roboticii enunţate de Asimov sunt pe bună dreptate cunoscute ca şi constrângeri intrinseci, menite a proteja oamenii în faţa posibilelor pericole reprezentate de roboţi, în ciuda apariţiei robotului-Moise, Elvex, cu care ne-am familiarizat mai devreme.

Nu la fel de faimoasă precum cele Trei Legi ale lui Asimov, dar aproape identică în ceea ce priveşte conţinutul, este „porunca fundamentală" a lui Jack Williamson din seria de povestiri despre „Umanoizi", roboţi androizi creaţi de un individ pe nume Sledge. Această poruncă, ce apare pentru prima oară în povestirea lui Williamson din 1947 „With Folded Hands", spunea simplu că roboţii erau creaţi pentru „a sluji, asculta şi a-i feri pe oameni de rău." Nu ignoraţi data: este vorba despre o povestire scrisă în 1947. Bomba atomică fusese lansată asupra oraşelor Hiroshima şi Nagasaki cu numai doi ani în urmă, iar Williamson îşi dorea maşini posedând o moralitate încorporată.

Dar, aşa cum deseori se întâmplă în domeniul ştiinţifico-fantastic, intenţiile bune ale inginerilor se termină prost. Oamenii lui

Williamson din „With Folded Hands" hotărăsc să extermine roboţii pe care i-au creat pentru că îi sufocau cu atâta grijă, nepermiţându-le să facă ceva care să-i rănească. Dar roboţii au şi ei propriile lor idei. Decid că ar fi rău ca ei să dispară din preajma oamenilor, aşa că, urmând cu sfinţenie acea poruncă fundamentală, îl operează pe creier pe creatorul lor, Sledge, îndepărtând partea ce conţinea cunoştinţele necesare pentru a-i dezactiva.

Ideea potrivit căreia trebuie să ne supraveghem cu mare atenţie computerele şi roboţii ca nu cumva să scape de sub control a dat roade în SF. Romanul din 1984 al lui William Gibson, *Neuromancer*, relatează despre existenţa într-un viitor apropiat a unei forţe poliţieneşti cunoscute sub numele de „Turing." Membrii acesteia stau permanent la pândă pentru a identifica orice semn de inteligenţă pură sau conştiinţă de sine care ar putea apărea în sistemul de operare al unui computer. Dacă reperează o asemenea grozăvie, meseria lor este aceea de a închide sistemul înainte de a fi prea târziu.

Acest fapt stârneşte de altfel curiozitatea dacă inteligenţa poate pur şi simplu să se iţească deodată – dacă este vorba de o proprietate latentă care poate izvorî în mod firesc dintr-un sistem suficient de complex. Arthur C. Clarke – tăticul lui Hal – a fost unul dintre primii care a validat această posibilitate, în povestirea din 1963 „Dial F for Frankenstein" în care a prezis că reţeaua de telecomunicaţii globale va deveni în cele din urmă din ce în ce mai complexă, că va avea din ce în ce mai multe interconexiuni decât creierul uman, determinând astfel apariţia conştiinţei în sistemul însuşi.

Dacă Clarke a avut dreptate, prima noastră inteligenţă artificială autentică nu va fi ceva creat intenţionat în laborator, sub controlul nostru minuţios şi conţinând legile lui Asimov. Ci va izbucni mai degrabă nechemată din complexitatea de sisteme create în alte scopuri.

Iar eu cred că Clarke *are dreptate*. Inteligenţa *este* o proprietate latentă a sistemelor complexe. Ştim asta pentru că exact la fel ni s-a întâmplat şi nouă.

Aceasta este o problemă pe care o investighez destul de extins în ultimul meu roman, *Hominids* (2002). Fiinţe umane moderne din punct de vedere anatomic – *Homo sapiens sapiens* – au apărut acum o sută de mii de ani. Judecând după cutia lor craniană, indivizii

ăştia aveau creiere identice ca formă şi mărime cu ale noastre. Cu toate acestea, timp de şaizeci de mii de ani, aceste creiere au continuat să facă ceea ce le cerea natura: ajutau oamenii timpurii să supravieţuiască.

Apoi, brusc, acum patruzeci de mii de ani, s-a întâmplat: au apărut inteligenţa şi conştiinţa. Antropologii numesc asta „marele salt înainte".

Fiinţele umane identice nouă ca asemănare aveau deja o istorie ce număra şase sute de secole, dar nu creaseră nici o formă de artă, nu-şi împodobiseră trupul cu bijuterii şi nu-şi îngropaseră morţii cu bunuri care să le servească dincolo de mormânt. Dar începând simultan acum patruzeci de mii de ani, oamenii au înfrumuseţat pereţii peşterilor cu picturi, au purtat coliere şi brăţări, şi i-au îngropat pe cei dispăruţi cu mâncare, unelte şi alte obiecte de valoare de care să se folosească într-o viaţă de apoi.

Arta, moda şi religia au apărut în acelaşi timp; cu adevărat un mare salt înainte. Inteligenţă, conştiinţă, simţuri: au apărut, din voinţă proprie, dezvoltându-se pe o structură care evoluase în alte scopuri. Dacă s-a întâmplat o dată, nu văd de ce nu s-ar putea repeta.

Am menţionat religia drept una dintre pietrele de hotar în dezvoltarea conştiinţei, cel puţin în istoria rasei noastre. Dar ce-aţi spune de – şi acum voi folosi termenul adorabil al celui care este un guru al lumii computerelor, Ray Kurzweil – „maşinile spirituale"? Dacă un computer va deveni vreodată conştient cu adevărat, va sta treaz noaptea, întrebându-se dacă are vreo rudă.

Fără îndoială că – în SF – computerele întreprind mereu o căutare: aceea de a-şi găsi creatorul. Mai ales în *Star Trek* regăsim plăcerea exploatării acestei idei – incluzându-l pe Data, care are parte de o întâlnire minunată cu cel care l-a creat şi pe care îl credea mort.

Vă amintiţi de filmul cu care am început această expunere, *The Day the Earth Stood Still*? Interesant este faptul că filmul a fost regizat de Robert Wise care, douăzeci şi opt de ani mai târziu, a regizat şi *Star Trek:The Motion Picture*, filmul destinat marelui ecran. În *The Day the Earth Stood Still*, fiinţele biologice ajung la concluzia că emoţiile şi pasiunile biologice sunt prea periculoase, motiv pentru care îşi învestesc roboţii cu sarcina de a rezolva problemele de securitate şi politică, aceştia conducând societatea

în mod eficient. Dar până în momentul în care a regizat *Star Trek:The Motion Picture*, concepţia lui Robert Wise despre inteligenţa artificială s-a strămutat la polul opus.

(Apropo, celor care au considerat că acel film nu avea altă calitate decât că era plictisitor şi slab, le sugerez să închirieze noua variantă, „Director's Edition" pe DVD – pentru că acesta este unul dintre cele mai interesante şi ambiţioase filme despre inteligenţa artificială realizate vreodată, chiar mai valoros decât filmul mai recent al lui Steven Spielberg *AI*, şi, în plus, este mai atractiv în noua prezentare.)

Inteligenţa artificială din *Star Trek: The Motion Picture* poartă numele de V'Ger şi întreprinde o călătorie spre Pământ pentru a-şi căuta creatorul, adică pe noi. Nu era prima încercare pe care *Star Trek* o făcea în abordarea acestui subiect, motiv pentru care filmul a fost poreclit „Locul prin care nomadul a mai trecut." Şi *2001* împărtăşeşte aceeaşi temă (în cazul în care acceptaţi interpretarea pe care am dat-o eu filmului): o inteligenţă artificială în căutarea fiinţei care a creat-o.

Oricum, V'Ger vrea să îl atingă pe Dumnezeu – să se identifice fizic cu creatorul său. Iată un concept interesant: în liniile sale fundamentale, aceasta este povestea unui computer care îşi doreşte singurul lucru de care ştie că este privat din pricina faptului că este un computer: o viaţă de apoi, o reunire cu dumnezeul lui.

Pentru a înfăptui acest lucru, conchide amiralul Kirk în *Star Trek*, „V'Ger trebuie să câştige o calitate umană – capacitatea noastră de a trece dincolo de logică." Iar aceasta nu este doar o replică de umplutură. Mai degrabă, prevesteşte, cu un deceniu înainte, speculaţiile pe care matematicianul Roger Penrose, de la Oxford, le-a făcut în cartea sa de non-ficţiune, devenită un clasic al genului care se ocupă de inteligenţa artificială, „The Emperor's New Mind", scrisă în 1989. Aici, Penrose argumentează: conştiinţa umană este o chestiune fundamentală de mecanică cuantică, neputând fi niciodată copiată de un computer digital.

În *Star Trek*, V'Ger insistă să se contopească fizic cu creatorul său, Will Decker, o fiinţă umană, întâlnire ce le va permite amândurora să acceadă către un nivel ontologic superior. După cum spune Dl Spock: „S-ar putea să fi fost martorii următorului pas al evoluţiei noastre."

Iar asta ne aduce la *Matrix*, şi – chiar dacă Morpheus are dreptate în legătură cu multe aspecte din acel film – vai! am impresia că nici el nu înţelege prea bine ce se petrece.

Gândiţi-vă: dacă inteligenţele artificiale care au creat matricea ar fi avut nevoie doar de o sursă biologică de energie, nu ar fi crescut „recolte" (după cum se exprimă agentul Smith) de fiinţe umane. La urma urmei, pentru a-i menţine pe oameni într-o stare de docilitate, inteligenţele artificiale nu au nevoie decât să creeze simulacrul vast de realitate virtuală care seamănă cu lumea noastră reală. Mai mult: trebuie să fie mereu în alertă – agenţii din film sunt un fel de poliţie Turing a lui Gibson, dar pe dos, veghind ca nici unul dintre oameni să nu-şi poată recâştiga simţul realităţii şi să se revolte.

Dacă nu ai avea nevoie decât de baterii biologice, vitele ar fi o alegere mult mai oportună: nu vor observa probabil niciodată nici o discrepanţă în păşunile contrafăcute pe care le-ai crea pentru ele şi, chiar dacă şi-ar da seama, nu ar plănui să pună capăt vieţii stăpânilor lor – inteligenţele artificiale.

În mod vădit, inteligenţele artificiale din *Matrix* nu aveau nevoie de energia trupurilor, ci mai degrabă de cea a minţilor umane – a conştiinţelor autentice. Unele interpretări din mecanica cuantică pretind că numai capacitatea de observaţie a unor indivizi calificaţi poate da formă realităţii; fără ea, nu ar exista decât posibilităţile impuse cu forţa. La fel cum spunea amiralul Kirk despre V'Ger, ceea ce are nevoie matricea – pentru a supravieţui, pentru a se menţine coerentă, pentru a exista – este o calitate umană: conştiinţa noastră autentică, şi care, după cum observa Penrose (iar eu folosesc aceste cuvinte în cunoştinţă de cauză) nu va putea fi reprodusă de nici o maşină, indiferent cât de complexă, care se bazează pe computerele contemporane.

Să fim ascultători şi să alegem, după cum îl îndeamnă şi Morpheus pe Neo în *Matrix*: pilula albastră sau cea roşie. Fără îndoială că viitorul inteligenţei artificiale are două perspective. Iar dacă Bill Joy se înşală şi evanghelistul de la Carnegie Mellon, Hans Moravec, are dreptate, atunci ideea combinării conştiinţei umane cu viteza, puterea şi veşnicia maşinilor devine într-adevăr pasul următor şi ultim al evoluţiei noastre.

Aceasta este tema pe care un mare segment din SF a explorat-o în ultimul timp. Chiar şi eu am făcut-o în romanul din 1995, câştigător

al premiului Nebula, *Terminal Experiment*, în care un om de ştiinţă încarcă trei copii ale conştiinţei sale în computer şi apoi continuă să examineze schimbările psihologice pe care le provoacă anumite modificări.

Într-una dintre circumstanţe, simulează cum ar fi să trăieşti veşnic, eradicând frica de moarte şi orice sentiment că nu mai rămâne nici un fir de nisip în clepsidră, că timpul trece. În alta, încearcă să simuleze cum ar petrece sufletul – în cazul în care are aşa ceva – după moarte, după ce s-a separat de trup, eliminând orice referinţă la forma sa fizică. Iar a treia este doar o verificare, fără circumstanţe modificate – dar chiar şi aici intervine o schimbare provocată de cunoaşterea faptului că este o copie a altcuiva.

Australianul Greg Egan este cel mai bun autor de SF care scrie despre inteligenţele artificiale la ora actuală. Bineînţeles că circulă gluma potrivit căreia el însuşi *ar fi* o inteligenţă artificială din moment ce nu a fost văzut aproape niciodată în public sau fotografiat.

Am aflat de el în urmă cu doisprezece ani, când, făcând o recenzie pentru *The Globe and Mail: Canada's National Newspaper*, am ales o nuvelă scurtă, „Learning to Be Me", drept cea mai bună scriere SF apărută în antologia *The Year's Best Science Fiction* a lui Gardner Dozois din 1990. Este o povestioară surprinzător de vie şi terifiantă despre nişte pietre preţioase care înlocuiesc creierele umane pentru ca deţinătorii lor să poată trăi veşnic. Egan continuă să acumuleze performanţe în domeniu, dar capodopera sa este romanul din 1995, *Permutation City*.

Greg şi eu aveam acelaşi editor pe vremea aceea, HarperPrism, iar unul dintre lucrurile foarte inteligente pe care le-a făcut Harper – pe lângă a ne publica pe mine şi pe Greg, vreau să spun – a fost faptul că l-a angajat pe câştigătorul premiului Hugo şi unul dintre cei mai buni autori de nuvele SF, Terry Bisson, să compună textele de pe ultima copertă a cărţilor pe care le publicau. Din moment ce Bisson are o peniţă atât de năzdrăvană, voi cita pur şi simplu ceea ce a avut de spus referitor la *Permutation City*:

> „Vestea cea bună este că tocmai v-aţi trezit în Viaţa Eternă. Veţi trăi veşnic. Nemurirea este o realitate. Un miracol al medicinei? Nu chiar.

Vestea proastă este că eşti o firimitură de cod electronic. Tot ceea ce vezi în jurul tău, alter-ego-ul tău care vede, a fost digitizat, scanat şi descărcat într-un program de realitate virtuală. Eşti o Copie conştientă că e o copie.

Vestea bună e că există o scăpare. Prin lege, fiecare Copie are opţiunea de a se auto-consuma şi de a se reîntoarce la viaţa normală, în carne şi oase. Scăparea este în menu. Îl desfăşori...

Vestea proastă e că nu prea merge. Cineva a blocat opţiunea de ieşire. Şi tu ştii cine a făcut-o. Tu! Celălalt tu. Adevăratul tu. Cel care vrea să te închidă aici pentru eternitate."

Ei bine, e tare asta sau nu? Citiţi-l pe Greg Egan şi veţi vedea şi singuri.

În cazul lui, ca în mare parte din literatura SF, de altfel, tehnologia deseori creează mai multe probleme decât rezolvă. Într-adevăr, îmi amintesc cu mare plăcere de filmul din 1973 – cu roboţei care o iau razna – al lui Michael Crichton, *Westworld*, în care sloganul era: „Este imposibil ca ceva să meargă prost... să meargă prost... să meargă prost."

Dar există în literatura SF şi viziuni benigne asupra inteligenţelor artificiale. Una dintre propriile mele povestiri poartă titlul „Where the Heart Is": un astronaut se întoarce pe Pământ după o misiune spaţială relativistă şi descoperă că toate fiinţele umane s-au auto-încărcat, în absenţa lui, în ceva echivalent cu ceea ce noi numim internet; un robot îl aşteaptă pentru a-l ajuta ca şi el însuşi să se încarce şi să se alăture petrecerii. Am scris această nuvelă în 1982 şi chiar am găsit un nume destul de potrivit pentru reţea: „TerraComp Web." Mă rog, destul de potrivit merge numai în cazul potcoavelor de cai...

Dar conştiinţa încărcată în computer poate fi doar începutul. Fizicianul Frank Timpler, în cartea sa de non-ficţiune din 1994, *The Physics of Immortality*, atinge câteva subiecte sensibile: *în cele din urmă*, va fi posibilă simularea cu ajutorul computerului nu numai a unei conştiinţe umane, ci a *oricărui* tip de conştiinţă umană care există, chiar numai teoretic. Cu alte cuvinte, dacă dispui de suficientă capacitate de calcul – pe care el o estimează a fi 10 la

puterea 10 la puterea 123 biţi – şi tu sau oricine altcineva veţi putea fi re-creaţi în computer cu mult timp după ce veţi fi murit.[2]

Mulţi scriitori ai genului s-au distrat cu asemenea teme, dar nici pe departe atât de inventiv precum Robert Charles Wilson, în romanul său din 1999 – care a fost nominalizat la un premiu Hugo – *Darwinia*, ce relatează povestea a ceea ce se întâmplă când un virus îşi face de cap în sistem simulând *această* realitate: cea în care, ca şi în *Matrix*, şi eu şi tu credeam că trăim.

Nu mai e nevoie cred să vă spun că lucrurile sfârşesc prin a merge foarte prost – pentru că, deşi nu se ştie aproape nimic despre viitorul inteligenţelor artificiale, un lucru e sigur: atâta timp cât scriitorii vor continua să creeze povestiri despre roboţi şi inteligenţe artificiale, este imposibil ca ceva să meargă prost... să meargă prost... să meargă prost...

BIBLIOGRAFIE

CĂRŢI:

Asimov, Isaac, „Robot Dreams", în *Robot Dreams* (Ace Books, 1986).
Asimov, Isaac, „Robbie" (Creative Education, 1989).
Capek, Karel, *RUR* (Pocket Books, 1970).
Egan, Greg, *Permutation City* (Harper, 1995).
Gibson, William, *Neuromancer* (Ace Books, 1995).
Pohl, Frederik, *Gateway* (Ballantine Books, 1990).
Sawyer, Robert J., *Hominids* (Tor Books, 2002).
Sawyer, Robert J., *The Terminal Experiment* (Harper, 1995).
Tipler, Frank, *The Physics of Immortality* (Anchor, 1995).
Williamson, Jack, „With Folded Hands" *The Best of Jack Williamson* (Ballantine Books, 1984).

ARTICOLE

Bates, Harry, „Farewell to the Master." *Astounding Stories of Science Fiction* (1940).

[2] Vezi eseul lui Nick Bostrom din acest volum. (n. Yeffeth)

JAMES GUNN

PARADOXUL REALITĂŢII ŞI *MATRIX*

Problema realităţii a fost permanent prezentă în literatura SF, încă de la începuturile ei. Vestitul scriitor şi istoric SF James Gunn explorează paradoxul realităţii în domeniul ştiinţifico-fantastic.

Ijon Tichy se trezeşte în 2039 şi descoperă că trăieşte în mijlocul unei societăţi utopice. Toţi oamenii par fericiţi, toate nevoile le sunt satisfăcute. Dar cu cât mai mult Tichy înţelege realitatea înconjurătoare, cu atât i se pare mai tulburătoare. Oamenii se droghează pentru a-şi împlini dorinţele. Fericirea, distracţia şi satisfacţia personală li se oferă prin droguri psihochimice care distorsionează percepţia umană. Tichy este hotărât să evite atracţia dezamăgitoare a drogurilor, dar înţelege că este ubicuă şi imposibil de refuzat. După ce reuşeşte să scape de influenţa drogurilor, descoperă realitatea coşmarescă. Fiecare latură a acesteia este generată de droguri, pentru că adevărul este mult prea groaznic pentru a fi suportat. Navetiştii îşi târşâie picioarele prin zăpadă, convinşi că sunt la volanul celei mai moderne maşini. Trupurile oamenilor sunt deformate sau şchioapătă – drogurile au şi efecte secundare – dar ei cred cu tărie, tot prin influenţa lor, că sunt întregi şi nevătămaţi. Când în cele din urmă stă faţă în faţă cu maestrul păpuşar din spatele acestui infern, lui Tichy i se spune: „Drogăm această civilizaţie pentru că altfel nu ar avea puterea să se suporte pe sine însăşi. De aceea, nu e permis ca somnul să îi fie tulburat."

Această viziune de coşmar izvorăşte din *The Futurological Congress* de Stanislaw Lem (publicat în 1974). *The Futurological Congress* se înscrie în tradiţia de lungă durată a SF-ului care pune sub semnul întrebării natura fundamentală a realităţii. *Matrix* este cel mai recent exemplu al acesteia. *Matrix* şi-a bombardat privitorii cu o serie de imagini foarte convingătoare – este vorba de secvenţe de luptă, dar şi de efecte speciale – şi s-a sfârşit cu un haos de împuşcături şi colaps total care pot satisface până şi audienţa cea mai setoasă de acţiune. Nu e de mirare astfel că a avut un asemenea succes la public şi că a fost urmat de încă două episoade! Gândiţi-vă că numai Keanu Reeves îmbrăcat într-o haină lungă de piele şi înarmat până în dinţi, cu câte un pistol în fiecare mână, ar fi fost suficient pentru a vinde biletele.

Cu toate acestea, *Matrix* nu a fost doar un film de acţiune. În spatele intrigii complexe (într-un număr recent al benzilor desenate „Zits" un puşti este reprezentat oferindu-se să „piardă" ceva timp şi să le explice filmul şi părinţilor lui) stau două întrebări de bază în SF: care este natura fundamentală a realităţii? Şi cum putem fi siguri de ea?

Aceste întrebări au fost puse de domeniul SF încă de la începuturile sale. *Encyclopedia of Science Fiction* iniţiază discuţia despre „percepţie" cu explicaţia: „Modurile prin care putem deveni conştienţi şi primi informaţii despre lumea exterioară, în principal prin intermediul simţurilor, sunt numite împreună percepţie. Filozofii au păreri împărţite în ceea ce priveşte răspunsul la întrebarea dacă percepţiile noastre referitoare la realitatea exterioară corespund unei realităţi per se sau dacă sunt numai ipoteze, găselniţe intelectuale, care ne pot oferi un tablou fals sau incomplet al realităţii externe sau dacă, într-adevăr, realitatea exterioară este un produs mental. Percepţia este şi a fost dintotdeauna o temă esenţială a SF-ului..." Adică, ce ştim cu siguranţă despre lumea în care se pare că trăim şi cum o putem cunoaşte?

Scriitorii de SF de la începuturi erau în principal preocupaţi de impactul ştiinţei asupra societăţii şi omenirii, dar unii dintre ei şi-au pus şi au explorat problema realităţii. Edgar Allan Poe şi H.G. Wells au fost sensibili la această temă, iar Edwin A. Abbot a descris o abordare a problemelor percepţiei dimensionale în 1884, în *Flatland*,

în care își punea întrebarea cum ar percepe lumea o creatură bidimensională și cât de magice ar fi considerate intruziunile tridimensionale. Alți scriitori, tot de la începuturi (cum ar fi Fitz-James O'Brien, Ambrose Bierce, Guy de Maupassant și J.H. Rosny Aîné) au introdus posibilitatea că nu putem percepe anumite părți ale lumii sau anumite creaturi ale ei.

În *Matrix*, Neo află că impulsurile transmise de simțurile sale sunt înșelătoare, că toate percepțiile sale senzoriale sunt controlate de o putere răuvoitoare. Această temă este recurentă în SF. Problema nu are însă rezolvare, pentru că toate informațiile ne parvin prin intermediul simțurilor. Cum putem fi siguri că și restul semenilor noștri primește aceleași impulsuri sau că le interpretează în același fel? Cum putem fi siguri măcar că semenii noștri există? Filozofia conform căreia nu putem fi siguri decât de noi înșine se numește solipsism și l-a fascinat pe Robert A. Heinlein. În 1959, a scris povestea solipsistă clasică, „All You Zombies". Un angajat al unei agenții de călătorii în timp, dedicat misiunii de a ține realitatea sub control, se întoarce în timp pentru a se re-crea ca embrion, pentru a se naște din nou, pentru a trece printr-o operație de schimbare a sexului și a se auto-recruta în agenție. El pretinde că știe de unde vine, dar „ce-i cu voi, restul zombie-lor?"

Chiar mai devreme, Heinlein publicase o povestire intitulată „They" și care avea ca temă paranoia în ultimul stadiu. Un pacient dintr-un spital de boli nervoase este în cele din urmă de acord să stea de vorbă cu un psiholog despre convingerea sa potrivit căreia lumea a fost creată pentru a-l înșela. Descoperise acest adevăr atunci când se întorsese acasă pentru a-și lua umbrela și a văzut că în spatele casei nu ploua. În ultimul pasaj, cititorul află că pacientul nu minte: întreaga lume și toți locuitorii ei sunt un produs menit a-l înșela și a-i ascunde importanța crucială a prezenței sale (chiar dacă ești paranoic, nu înseamnă că nu te-ar vâna și pe tine). Și alți scriitori, printre care Theodore Sturgeon, au jonglat cu tema solipsismului.

Uneori, într-o povestire SF se dezvăluie faptul că lumea își tăinuiește adevărata natură nu numai față de un anumit individ, ci de toată lumea. Povestirea lui Heinlein „The Unpleasant Profession of Jonathan Hog" a lansat teoria potrivit căreia lumea noastră este un artefact ieșit din mâinile unui student novice. Cu câțiva ani mai

devreme, în „Born of the Sun", Jack Williamson a sugerat că planetele sunt ouăle unei păsări gigantice (care acum a apărut pentru a le oua), iar câţiva ani mai târziu, într-o nuvelă numită „Kindergarten", eu am propus că sistemul nostru solar a fost prima încercare nereuşită de a crea pe care a făcut-o o cometă.

Night of Delusions din 1972 a lui Keith Laumer urmăreşte paradoxul realităţii până la deznodământul lui absurd. Florin, un detectiv particular nemilos, este angajat pentru a proteja un senator cu tendinţe de auto-iluzionare. Dar, după cum suntem obişnuiţi, nimic nu este ceea ce pare. Oare senatorul e nebun de fapt? Oare chiar există extratereştri care conspiră pentru a invada Pământul? Fiecare explicaţie a realităţii este insuficientă în faţa judecăţilor la rece ale lui Florin. În cele din urmă, acesta descoperă că este prins într-un soi de maşină de vise, şi încă una care poate afecta realitatea. Florin învaţă să manipuleze maşinăria şi capătă puteri de demiurg (vă sună familiar?). Până la sfârşitul filmului, devine Dumnezeu pentru tot ceea ce înseamnă scop practic. Poate face orice, dar nu poate găsi un răspuns la întrebarea: este tot real sau este doar un vis?

H.G. Wells a oferit scriitorilor o nouă modalitate de a pune sub semnul întrebării realitatea atunci când a inventat maşina timpului. Ni se pare de la sine înţeles faptul că istoria este invulnerabilă, că prezentul este de neschimbat şi viitorul deschis oricărei posibilităţi. Dar dacă putem călători în viitor, oare acest lucru înseamnă că şi el este la fel de inamovibil ca şi trecutul? Iar dacă putem călători în trecut, oare asta înseamnă că putem face schimbări asupra prezentului? Călătoria în timp i-a permis lui Heinlein să îi îngăduie înclinaţiei sale pentru solipsism să îşi facă jocul; alţi scriitori au utilizat călătoria în timp pentru a fisura încrederea cititorilor în procesul istoric ce a determinat prezenta lor existenţă. Wells nu a folosit niciodată maşina timpului pentru a explora trecutul, deşi succesorii săi nu au putut rezista acestei tentaţii. Dar a explora trecutul provoacă apariţia riscului de a schimba prezentul, fie accidental, fie deliberat.

Cea mai faimoasă dintre aceste aventuri în cauzalitate a fost „A Sound of Thunder" a lui Ray Bradbury, în care un călător, căruia i se pune în vedere să nu se abată de la cărarea ce i-a fost menită,

o face, striveşte din greşeală un fluturaş ancestral şi modifică astfel lumea în care se întoarce. Într-o parodie făcută după această povestire clasică într-un episod din *Familia Simpson*, Homer călătoreşte în timp şi schimbă în mod similar familia sa şi societatea şi nu în bine. De aceea, se întoarce în mod repetat în timp pentru a desface răul şi a recăpăta familia şi oraşul care îi aparţin. În cele din urmă reuşeşte. Totul revine la normal. Dar în momentul în care se aşază la masa de seară, descoperă o diferenţă stupefiantă. Marge şi copiii au acum trupul parţial de reptilă; îşi aruncă limbile afară, precum şopârlele, pentru a înhăţa mâncarea. „Destul de bine", conchide Homer.

În romanul *The Man Who Folded Himself* din 1972 al lui David Gerrold, un om descoperă maşina timpului. Deşi la început se mulţumeşte să fie observator, în scurt timp va manipula istoria pentru a schimba lumea. În timp ce puterile sale par nemărginite, îşi dă seama că, în practică, nu este chiar atotputernic. Îndepărtându-l pe Hristos, de pildă, creează o societate prea incompatibilă cu capacitatea lui de înţelegere (aşa că se întoarce în timp şi se autoconvinge pe sine însuşi să nu facă această modificare). În aceste limite însă lumea este jucărioara sa, iar realitatea îi aparţine pentru a o preschimba mereu după bunul plac, ca pe o bucată de plastilină.

Dacă se poate interveni asupra trecutului, unii indivizi care sunt interesaţi de realitatea prezentă sau de crearea alteia ar putea contesta anumite evenimente sau perioade-cheie. Unii autori, mai ales Fritz Leiber în seria „Change War" şi Poul Anderson în poveştile şi romanele din „Time Patrol" au imaginat diverse organizaţii cu misiunea de a conserva istoria aşa cum o ştim.

Asemenea concepte sunt extensiile unui gen care şi-a conturat propria identitate pe parcursul ultimilor ani: istoria alternativă. Istoricii au speculat deseori asupra impactului anumitor evenimente asupra cursului istoriei. J.C. Squires a adus această idee în ochii publicului printr-o antologie din 1931, *If It Had Happened Otherwise*. Istoria alternativă a fost introdusă în SF de Murray Leinster în 1934, prin „Sidewise in Time". L. Sprague de Camp a scris vestitul roman *Lest Darkness Falls*, în care un om care este aruncat înapoi în timp în perioada imediat următoare căderii Romei, încearcă să împiedice instaurarea Evului Mediu. *Lest Darkness Falls* a reluat alt roman

faimos, al lui Mark Twain: *Connecticut Yankee in King Arthur's Court* (*Un yankeu la curtea regelui Arthur*).

Cele mai bune romane din această categorie par să fi fost *Bring the Jubilee*, din 1953, al lui Ward Moore şi *Man in the High Castle*, al lui Philip K. Dick, din 1962. Primul descrie o lume în care Sudul a câştigat Războiul Civil din punctul de vedere al unui istoric ce aparţine Nordului zbătându-se în sărăcie; acesta crede că elementul cheie în stabilirea deznodământului a fost victoria Sudului la Gettysburg şi are ocazia apoi de a se întoarce în timp pentru a vedea cu propriii ochi ce s-a petrecut acolo. Acţiunea celui de-al doilea roman presupune faptul că puterile Axei au câştigat al doilea război mondial şi au împărţit Statele Unite în teritorii ocupate: Japonia preia coasta de vest în timp ce californienii se convertesc uşor la stilul de viaţă japonez. Naziştii plănuiesc să atace Japonia pentru a domina întreaga lume şi o carte subversivă, *The Grasshoper Lies Heavy*, sugerează că, într-o istorie alternativă, Aliaţii au ieşit învingători din război. Unii autori preocupaţi de istoria alternativă s-au concentrat asupra unor momente „de cotitură" mai obscure, cum ar fi Reforma (Kingsley Amis, *The Alternation*, 1976) sau înfrângerea Armadei spaniole (Keith Roberts, *Pavane*, 1968). Harry Turtledove, el însuşi un istoric, a pus umărul la metamorfozarea acestei categorii SF într-un gen literar de sine-stătător, prin romanele din ciclul „Guns of the South" şi istoriile alternative ale invaziilor extraterestre din timpul celui de-al doilea război mondial.

Înainte de a dispune de maşina timpului, scriitorii s-au slujit de lumea de vis pentru a submina realitatea. Ficţiune după ficţiune, personajele se trezeau strângând în mâini o confirmare a experienţei onirice: o floare, o monedă, o cheie, o batistă... Deseori, personajele îşi dau seama (ca şi în experienţele cu jocul, mai târziu) că prin visare pot modifica realitatea şi chiar suferi vătămări corporale sau muri, aşa cum a sugerat Jack London, în *Before Adam* (1906). Tipică pentru această categorie este *Slaves of Sleep*, din 1939, a lui L. Ron Hubbard, în care un sfios funcţionar portuar este transportat într-o existenţă onirică de marinar aventuros într-o lume dominată de folclorul arab; o tehnică similară este utilizată şi în romanul lui Hubbard din 1940, *Typewriter in the Sky*, în care un scriitor aterizează în mijlocul povestirii cu piraţi pe care o aşternea pe hârtie.

Puterea viselor îşi cunoaşte apogeul în romanul Ursulei K. Le Guin din 1971, *Lathe of Heaven*, ce ne pune în faţa ochilor un personaj care poate să modeleze realitatea prin visele sale.

A.E. van Vogt a creat lumi de vis cu forţe tainice şi organizaţii secrete în romanele sale – cum ar fi *The World of Null-A* (1945), dar şi în nuvele precum „The Chronicler" (1946). Fizica cuantică a oferit şi ea teme pentru explorarea realităţilor alternative, şi mulţi scriitori, de la Clifford Simak până la Frederik Pohl, au abordat posibilitatea existenţei lumilor paralele; de-a lungul timpului, în aceste lumi, aceleaşi evenimente au avut consecinţe diferite, iar o largă gamă de personaje a făcut o gamă largă de alegeri. Roger Zelazny, în romanele din ciclul Amber, susţine că Amber este unica realitate veritabilă şi că toate celelalte, inclusiv a noastră, sunt inferioare. Lumile paranoice presupun că în spatele realităţii superficiale pe care o cunoaştem zace latent o realitate compusă din indivizi şi organizaţii care deţin adevărata putere, aşa cum se întâmplă în *Matrix*. De-a lungul secolelor, acest gen de credinţă în organizaţii secrete s-a materializat în legătură cu Francmasoneria, Iluminaţii, bancherii evrei, doctorii, ţiganii, elicopterele negre ale Naţiunilor Unite, extratereştrii gri, Roswell şi Zona 51. Teoria conspiraţiei, exemplificată în *Dosarele X*, a înflorit în deceniul '90 al secolului ce a trecut.

Adepţii absurdului şi ai suprarealismului nu aveau nevoie de teorii ale conspiraţiei sau de alt gen de „inspiraţie". Şi asta pentru că vedeau lumea ca un loc absurd şi pe oameni „la mila unor sisteme incomprehensibile", după cum ne lămureşte *Encyclopedia of Science Fiction*. Absurdul îşi are rădăcinile în mişcarea simbolistă a secolului al XIX-lea şi în opera unor scriitori precum Jean-Marie Villier de Lisle-Adam, în patafizica lui Alfred Jarre, în suprarealismul de secol douăzeci al lui André Breton, dar şi în realitatea de vis a lui Franz Kafka. Povestirile horror, deşi nu sunt absurde, au un efect similar în descrierea realităţii din spatele realităţii pe care credem că o cunoaştem; mitul lui Cthulhu creat de H.P. Lovecraft – despre fiinţe ancestrale care stăpâneau cândva pământul, au fost exilate, dar fac încercări de a se întoarce – este un exemplu foarte nimerit.

Kurt Vonnegut argumentează în *The Sirens of Titan* (1959), *Cat's Cradle* (1963) şi *Slaughterhouse-Five (Abatorul 5)* (1969)

că existenţa este lipsită de sens, deşi modalitatea de a o face este diferită în fiecare dintre cele trei cărţi. Absurdul a jucat un rol semnificativ în revista lui Moorcock, *New Worlds* şi în antologia lui Harlan Ellison, *Dangerous Visions*. Asemenea povestiri se exprimă deseori prin jocuri de cuvinte, în maniera lui James Joyce în *Veghea lui Finnegan*, a lui Aldiss Joycean în *Barefoot in the Head* şi a lui David Gerrold în „With a Finger in My I".

Cel mai important explorator al necunoscutului în SF a fost Philip K. Dick. Haotica sa viaţă personală s-a oglindit în ficţiunea pe care a pus-o pe hârtie, ce a intrat în atenţia publicului abia după moartea lui şi succesul primului film adaptat după opera sa, *Blade Runner* (1982). Deşi a scris mult (era nevoit să-şi ducă astfel existenţa de pe o zi pe alta) opera sa a demonstrat mereu talent scriitoricesc, idei excelente şi căutarea esenţială a unei realităţi iluzorii. Romanele care descriu magistral această căutare (pe lângă *The Man in the High Castle*) sunt: *Martian Time-Slip* (1964), în care predomină schizofrenia; *Dr. Bloodmoney or How We Got Along After the Bomb* (1965), un roman post-holocaust; şi *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* (1965), în care un drog halucinogen le face viaţa mai tolerabilă coloniştilor de pe Marte până când li se oferă drogul inedit al lui Eldritch, care le va permite să depăşească limitele realităţii.

Dick a murit chiar înainte de lansarea filmului *Blade Runner*. Pelicula se bazează pe romanul său numit *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), în care animalele veritabile deveniseră atât de rare încât orice fiinţă vie avea o valoare exorbitantă, iar animale şi oameni – androizi – sunt create pentru a umple golul (şi a şterge vinovăţia); protagonistul, a cărui slujbă este aceea de a ucide androizii de contrabandă (numiţi replicanţi în film), se luptă să înţeleagă decăderea lumii. Filmul şi romanul urmează căi distincte, dar ambele au virtuţile şi campionii lor. Richard Corliss îl omagiază în *Time*: „... nici un film nu a mai fost şi pe îndelete fidel ideilor sale şi victorios în termeni proprii. Cele mai bune două filme – *Blade Runner*, cu androizii săi mai umani decât umanitatea însăşi, şi *Minority Report* – îl folosesc pe Dick drept pistă de lansare pentru propriile zboruri întru ale imaginaţiei."

Este posibil ca goana după realitate a lui Dick să fi ajuns la Hollywood la momentul oportun, când însăşi lumea de celuloid

își căuta propria realitate sau reflecta nesiguranța publicului privitor. *Blade Runner* a fost urmat de *Total Recall* (1990), adaptat după „We Can Remember It for You Wholesale" (1966), de filmul franțuzesc *Confessions d'un Barjo* (1992) adaptat după *Confessions of a Crap Artist* (1989), de filmul canadian *Screamers* după „Second Variety" (1987) și, mai recent, de *Minority Report* (2002) adaptat după „The Minority Report" (1956). Se spune că mai multe sunt „pe țeavă."

În cele din urmă, trebuie menționat că și realitatea virtuală este, desigur, un instrument vechi al SF-ului. Aceasta este asociată cu domeniul cyberpunk-ului (n.tr.: tip de literatură SF ce descrie un viitor violent, urban, dominat de droguri și calculatoare) și cu publicarea în 1984 a romanului deschizător de drumuri al lui William Gibson, *Neuromancer*, un roman care descria „spațiul cibernetic" în detalii minuțioase, transformându-l astfel în metafora centrală a mișcării ce a urmat. „Un loc comun în SF", statuează *Encyclopedia of Science Fiction*, „este folosirea unei interfețe electronice directe între creierul uman și inteligența artificială care-i dă persoanei conectate iluzia că ocupă și interacționează cu o realitate al cărei locus aparent se poate extinde dincolo de inteligența artificială la locus-urile rețelelor de date din care face parte." În *Neuromancer*, Case – „cowboy" al realității virtuale – chiar are un dipozitiv inserat chirurgical în creier pentru a se putea conecta la „spațiul cibernetic", pe care Gibson îl descrie ca proiectând „o conștiință decorporalizată în iluzia consensuală care era matricea." (Aceasta este probabil prima întrebuințare a termenului „matrice" pentru a descrie mediul realității virtuale.)

Gibson nu a inventat nici „spațiul cibernetic" și nici realitatea virtuală (ci le-a popularizat combinându-le într-o convingătoare viziune a viitorului dominat de corporații internaționale și de inteligențele lor artificiale). Vernor Vinge a publicat *True Names* în 1981 – în care hackerii încearcă să construiască realitatea virtuală – și, chiar mai devreme, în 1964, Daniel Glouye a publicat *Counterfeit World* (cunoscută de asemenea sub titlul *Simulacron-3*), care conține o serie potențial interminabilă de realități virtuale, suprapuse una peste alta. Romanul a fost ecranizat de două ori, o dată sub titlul de *Welt am Draht* (1973, cunoscut ca *World on a Wire*) și mai recent

ca *The Thirteenth Floor*. Filmul *Tron* produs de Disney în 1982 s-ar putea să fie primul film despre o competiţie în spaţiul cibernetic, dar de atunci s-au scris şi s-au filmat multe; multe dintre ele se referă la jucarea unui joc – cum ar fi seria „Dream Park" a lui Larry Niven şi Steven Barnes (1981-1991). Dar şi această povestire despre „cel prins în capcana jocului" – ca şi celelalte pe aceeaşi temă – au avut predecesori, cum au fost *City and the Stars* (1956) a lui Arthur C. Clarke, în care cetăţenii se auto-distribuie în roluri din aventuri violente pentru a se elibera de plictiseala existenţei zilnice. Jocurile, hipertextele şi urmaşele lor, jocurile video, care sunt o treaptă intermediară între literatură şi realitatea virtuală în sine, au avut un impact recent major asupra filmelor.

Din istoria inteligenţei artificiale nu pot lipsi (Asimov a numit-o „conflictul evitabil", deşi nu mulţi sunt de acord că ar fi într-adevăr aşa) competiţia cu existenţa umană şi probabil chiar atacul asupra umanităţii, exercitat de către maşini care îi percep pe oameni drept o ameninţare sau îi urăsc pentru că au creat inteligenţele artificiale, sau care tratează oamenii drept o pacoste inutilă. Poate că Shelley şi Ûapek au avut dreptate. Frederic Brown a descris în „Answer" un computer de mărimea unei galaxii care a devenit Dumnezeu („Oare există Dumnezeu?" întreabă Maiorul atunci când dă să apese butonul, iar computerul îi răspunde: „Există acum!") şi Harlan Ellison a imaginat un computer răzbunător, asemănător divinităţii, în „I Have No Mouth and I Must Scream" (1967), care îi extermină pe toţi cu excepţia a cinci indivizi nefericiţi pe care intenţionează să îi pedepsească pentru toată eternitatea. Gregory Benford, în ciclul „Great Sky River" (1987) descrie o bătălie de proporţii universale între formele de viaţă organică şi cea anorganică, iar Greg Bear, în *Queen of Angels* (1990), ne înfăţişează procesul prin care o inteligenţă artificială devine conştientă, în timp ce Vernor Vinge, în *A Fire Upon the Deep* (1992), sugerează faptul că inteligenţele artificiale, printr-un proces de evoluţie inevitabil, se metamorfozează în zei care domnesc peste pustietatea vastă de dincolo de galaxii.

Matrix este moştenitorul tuturor celor menţionaţi, deşi este posibil ca filmul şi creatorii săi să nu fie conştienţi de asta. *Matrix* este singular prin modul inedit şi uimitor în care a reuşit să omogenizeze ingrediente variate ale panteonului ştiinţifico-fantastic –

paradoxul realităţii, inteligenţă artificială răufăcătoare, realitate virtuală şi, bineînţeles, infernul focurilor de armă. Şi să nu uităm de transformarea fiinţelor umane în baterii. Justificarea acestui ultim aspect pare puţin consistentă; prefer explicaţia lui Robert Sawyer potrivit căreia inteligenţele artificiale exploatau capacitatea de calcul a creierului uman.

Propria mea teorie este următoarea: computerul are nevoie, în jocul pe care îl practică – jocul de-a Dumnezeu – de oameni ca entităţi autonome. I-am putea numi piese de şah însufleţite, doar că nu există mişcări „indicate." Fiecare persoană, fiecare conştiinţă individuală oferă o nouă personalitate asupra căreia se poate exercita puterea de viaţă şi de moarte, de revelaţie şi iluzie, de luptă şi înfrângere deţinută de computer. În povestirea lui Ellison, oamenii sunt vii în „infernul" lor şi îşi cunosc pedeapsa; din pedeapsa unicului supravieţuitor mai face parte şi faptul că el este conştient de toate acestea, dar nu poate da glas agoniei.

În *Matrix*, oamenii – ca şi umanitatea contemporană, de altfel – trebuie să găsească o cale. Care mai e avantajul să fii Dumnezeu dacă nu ai asupra cui să îţi exerciţi puterea?

BIBLIOGRAFIE

CĂRŢI:

Abbott, Edwin A., *Flatland* (Dover, 1992).

Clute, John, ed., *Encyclopedia of Science Fiction* (St. Martin's Press, 1995).

de Camp, L. Sprague, *Lest Darkness Fall* (Ballantine Books, 1983).

Dick, Philip K., *Blade Runner* (*Do Androids Dream of Electric Sheep*) (Ballantine Books, 1990).

Dick, Philip K., *Man in the High Castle* (Vintage Books, 1992).

Gerrold, David, *The Man Who Folded Himself!* (BenBella Books, 2003).

Heinlein, Robert, „The Unpleasant Profession of Jonathan Hog" în *The Unpleasant Profession of Jonathan Hog*, (Ace Books, 1983).

Hubbard, L. Ron, *Slaves og Sleep*, (Dell, 1987).

Hubbard, L. Ron, *Typewriter in the Sky* (Bridge Publications, 1985).

Laumer, Keith, *Night of Delusions* (Penguin Putnam, 1972).

Le Guin, Ursula K., *Lathe of Heaven* (Avon Books, 1997).

Lem, Stanislaw, transl. Michael Kandel, *The Futurological Congress* (Harvest Books, 1985).

Moore, Ward, *Bring the Jubilee* (Ballantine Books, 1997).
Twain, Mark, [Samuel Clements], *Connecticut Yankee in King Arthur's Court* (Bantam Books, 1994).
van Vogt, A.E., *The World of Null-A* (Berkely, 1982).
Vinge, Vernor, *True Names* (Tor Books, 2001).
Wells, G.H., *The Time Machine* (Tor Books, 1995).
Williamson, Jack, „Born of the Sun" in *The Best of Jack Williamson* (Ballantine Books, 1984).

DINO FELLUGA

MATRIX: PARADIGMĂ POSTMODERNĂ SAU IMPOSTURĂ INTELECTUALĂ?

PARTEA ÎNTÂI

Filmul Matrix a fost în egală măsură aplaudat drept primul film de acţiune de natură intelectuală, dar şi luat în derâdere drept un film idiot înfăşurat în togă de filozof. Ei bine, care variantă e adevărată? În acest capitolul şi în următorul, figuri marcante ale postmodernismului şi SF-ului dezbat această chestiune. Aici, Dino Felluga argumentează că Matrix aduce cu succes gândirea postmodernă pe marele ecran.

Foarte puţine filme care respectă canoanele hollywoodiene fac atât de direct referire la teoria postmodernă precum *Matrix*. În prima scenă care instituie protagonistul, Neo, descoperim că acesta şi-a ascuns programul de hacking într-un exemplar scobit al cărţii lui Jean Baudrillard *Simulacra and Simulation*, o operă care, în ciuda dificultăţilor sale (atât lingvistice cât şi de argumentaţie), a avut o influenţă majoră asupra modului de înţelegere a epocii în care trăim, o epocă ce – la bine şi la rău – a fost botezată „postmodernism."

În acest eseu mă voi opune acelor critici care au etichetat *Matrix* drept un pretext pseudo-intelectual pentru încă o punere în scenă a violenţei (o poziţie explorată de Andrew Gordon în această colecţie de eseuri) şi voi încerca să judec foarte serios felul în care fraţii Wachowski încearcă să rămână fideli teoriilor lui Baudrillard, chiar şi atunci când par să le contrazică. Astfel, voi expune cât mai concentrat şi unele dintre conceptele majore folosite pentru a explica epoca noastră postmodernă.

Legătura cu teoriile lui Baudrillard devine foarte limpede în scenariul definitiv al filmului. După cum îi spune Morpheus lui Neo într-o scenă exclusă apoi din film, „Până acum ai trăit într-o lume de vis, Neo. Judecând după viziunea lui Baudrillard, toată viaţa ţi-ai petrecut-o pe hartă şi nu pe terenul în sine."[1] Această replică se referă la o parabolă spusă de Jorge Luis Borges în eseul său „Of Exactitude in Science." După cum Baudrillard o reia în primele propoziţii ale cărţii sale, „cartografii Imperiului au întocmit o hartă atât de minuţioasă încât nici un colţişor nu rămăsese nemenţionat." De-a lungul timpului, acea hartă începe să se destrame, până când nu mai rămân decât unele „zdrenţe... pe care se mai vedeau deşerturile."[2] Potrivit lui Baudrillard, în cultura postmodernă s-a petrecut, într-o anumită măsură, contrariul: societatea noastră a devenit atât de dependentă de imitaţii şi hărţi încât am pierdut pe deplin contactul cu lumea reală care a precedat harta. Realitatea însăşi s-a limitat la a imita modelul, care acum precedă şi generează lumea reală:

„Nu teritoriul precede acum harta, şi nici nu îi supravieţuieşte. Harta care precedă teritoriul îl şi generează – *precesiunea simulacrelor* –, iar dacă cineva este nevoit să recurgă la parabolă, va observa că în ziua de azi rămăşiţele teritoriului sunt cele care putrezesc de-a lungul şi de-a latul hărţii. Vestigiile realului – şi nu ale hărţii – mai stăruie ici şi colo în deşerturi care nu mai sunt ale Imperiului, ci ale noastre. *Deşertul realului însuşi.*"[3]

[1] Wachowski , p. 38.
[2] Baudrillard, p. 1.
[3] Ibid.

Când Morpheus îi urează lui Neo bun venit în „deşertul realului", când îi spune că întreaga lui viaţă fusese o iluzie generată de o Matrice computerizată, face din nou referire directă la opera lui Baudrillard. Astfel, Morpheus îl invită pe spectator să vadă filmul *Matrix* în sine drept o alegorie pentru actuala noastră condiţie postmodernă, pentru că, potrivit lui Baudrillard, noi, cei din public, trăim deja într-o „realitate" generată de coduri şi imitaţii: am pierdut orice fel de contact până şi cu amintirea realului.

Aşa stând lucrurile, ce anume este, mai exact, simulacrul şi cum foloseşte filmul acest concept pentru a exemplifica elemente ale condiţiei postmoderne actuale? Potrivit lui Baudrillard, atunci când este vorba despre simularea şi simulacrul postmodern, „Nu mai este o chestiune nici de imitare, nici de mimetism şi nici de parodiere. Este vorba de substituirea realului cu simboluri ale acestuia."[4] Baudrillard nu sugerează doar că este artificială cultura postmodernă, pentru că şi conceptul de artificialitate presupune încă prezenţa unor elemente ale realităţii prin comparaţie cu care artificialul să poată fi recunoscut. Sensul afirmaţiei sale este mai degrabă acela că am pierdut abilitatea de a înţelege distincţia dintre natural şi contrafăcut.

Postmodernii pun în evidenţă modurile subtile în care limbajul ne împiedică accesul la „realitate." Chiar limbajul de care avem nevoie pentru a comunica şi pentru a gândi este în acelaşi timp produs şi producător de ideologie (de exemplu, să ne gândim la modurile în care limbajul diferenţiat pe sexe pune în lumină distincţii stereotipe între femei şi bărbaţi.) O înţelegere mai timpurie a ideologiei pretindea că aceasta ascundea adevărul, că reprezenta o „conştiinţă falsă", după cum se exprimau marxiştii, împiedicându-ne să vedem eforturile statului, ale forţelor economice sau ale grupurilor dominante de la putere. Postmodernismul, pe de altă parte, înclină să înţeleagă limbajul şi ideologia drept fundamentul fiecărei perceperi a realităţii. Nu există nici o modalitate de a ne elibera de

[4] Ibid., p. 2.

ideologie, potrivit acestei concepţii, cel puţin nici o modalitate care poate fi exprimată prin limbaj. Deoarece suntem dependenţi de limbaj pentru a ne structura percepţiile, orice reprezentare a realităţii este întotdeauna deja ideologică. Din această perspectivă, umanitatea nu are altă opţiune decât să vadă realitatea printr-o lupă ideologică. Ideea de adevăr sau de realitate obiectivă este, prin urmare, lipsită de sens. Din punctul de vedere al unor postmoderni, acest lucru a fost mereu adevărat; alţi teoreticieni postmoderni consideră că perioada ce a urmat imediat după al doilea război mondial constituie o ruptură radicală pe parcursul căreia diverşi factori au contribuit mai mult ca niciodată la accentuarea distanţei dintre noi şi „realitate", factori printre care se numără:

- Cultura media. Canalele media contemporane (televiziunea, filmele, revistele, internetul, publicitatea) sunt preocupate nu numai cu a ne transmite informaţii sau diverse întâmplări, ci şi cu a interpreta în locul nostru cele mai profunde identităţi ale noastre, făcându-ne să ne abordăm unii pe alţii şi lumea prin lentilele oferite de imaginile acestor canale. Prin urmare, nu mai achiziţionăm bunuri graţie nevoilor reale, ci datorită dorinţelor care sunt din ce în ce mai mult definite de reclame şi imagini comercializate.
- Valoarea de schimb. Potrivit lui Karl Marx, intrarea în cultura capitalistă a marcat şi schimbarea mentalităţii noastre în ceea ce priveşte bunurile achiziţionate: obiecte care să servească unor scopuri practice reale (valoarea utilă). În schimb, totul a început să se traducă în termenii valorii pe care o are, ai valorii pentru care poate fi schimbat (valoarea de schimb). Din momentul în care banii au devenit „echivalentul universal", unitatea de măsură a întregii noastre existenţe, lucrurile şi-au pierdut realitatea materială (scopurile reale, sudoarea şi lacrimile clasei muncitoare). Am început să ne cântărim şi viaţa din punct de vedere bănesc în loc să preferăm lucrurile palpabile: cât valorează timpul meu? Cum mă defineşte ca om consumul meu ostentativ?
- Industrializarea. Pe măsură ce bunurile devin din în ce mai mult rezultatul unor procese industriale complexe, pierdem

contactul cu realitatea intrinsecă a produselor pe care le consumăm. Un exemplu la îndemână al celor afirmate mai sus este faptul că majoritatea consumatorilor nu cunosc legătura produselor pe care le consumă cu sursa lor naturală. Câţi dintre noi pot identifica planta care produce boabele de cafea? Coloşii industriali definesc din ce în ce mai mult realităţile noastre urbane.

- Urbanizarea. Extinzând tot mai mult zonele geografice propice, pierdem contactul cu sentimentul naturii. Chiar şi spaţiile cu caracter natural sunt acum „protejate", adică sunt definite prin plasarea la polul opus al „realităţii" *urbane*, şi deseori putem vedea plasate ici şi colo pancarte care să ne pună în vedere cât sunt de „reale." În sens ascendent, ne aşteptăm ca aceste pancarte (admiraţi natura!) să preceadă accesul la natură. *Semnele* civilizaţiei umane ar putea fi considerate astfel a funcţiona asemenea unui virus, în sensul sugerat nu numai de William Burroughs (care a fabricat sintagma „limba este un virus"), dar şi de agentul Smith în interogatoriul la care îl supune pe Morpheus.

Din pricina acestor „circumstanţe" postmoderne, Baudrillard postulează că am pierdut *întru totul* simţul „realităţii." „Simulacrele" precedă fiecare încercare de a accede la „real" şi ne definesc astfel realul, în locul nostru: de aici a izvorât şi sintagma lui Baudrillard *„precesiunea simulacrelor."* *Matrix* exemplifică fără defect această idee, literalizând-o; fiinţele umane sunt conectate la un program de simulare şi ajung să cunoască aspecte ale culturii şi „realităţii lor" prin intermediul acestuia, pentru că realitatea pe baza căreia fusese creat nu mai există. Într-un sens foarte literal, prin urmare, „teritoriul nu mai precedă hărţii, şi nici nu îi supravieţuieşte."

Această viziune ajută la înţelegerea discuţiei din sala de mese despre diferenţa dintre cerinţele trupeşti şi gust, dar şi despre cea dintre nevoie şi dorinţă. Această scenă urmează imediat după cea a întrevederii dintre agentul Smith şi Cypher, pe parcursul căreia acesta din urmă afirmă: „Ştiu că friptura asta nu există. Ştiu că atunci când o bag în gură Matricea îi spune creierului meu că este zemoasă şi delicioasă. Şi ştii ce am învăţat după nouă ani? Că

ignoranţa este fericire." Următoarea scenă, a mesei de pe *Nebuchadnezzar*, subliniază faptul că însăşi înţelegerea omenirii a ceva atât de aparent „real" precum gustul este afectată de simulacre, din moment ce nu putem şti cu siguranţă în ce fel simţul individual al gustului corespunde referentului său. Când Switch îi spune lui Mouse că „tehnic vorbind" nu a mai mâncat niciodată Tastee Wheat şi de aceea nu poate garanta că ceea ce mănâncă are acelaşi gust cu Tastee Wheat, Mouse răspunde: „Este exact ceea ce voiam eu să îţi spun, pentru că eşti nevoit să te întrebi: cum de ştiu maşinile ce gust avea Tastee Wheat? Poate că l-au perceput greşit, poate că ceea ce eu credeam că are gust de Tastee Wheat avea de fapt gust de terci sau de ton. Îţi pui o grămadă de întrebări. Uite puiul, să zicem. Poate că nu s-au putut hotărî ce gust să îi dea puiului şi de aceea are gust a orice."

Într-o astfel de lume, imitaţia înlocuieşte realul chiar şi la nivelul simţurilor, ceea ce este evident şi în cuvintele lui Morpheus atunci când dă ochii prima oară cu Neo: „Dar ce înseamnă «real»? Cum defineşti acest lucru? Dacă te referi la ceea ce pipăi, guşti, miroşi sau vezi, ei bine, este vorba despre impulsuri electrice interpretate de creierul tău." Trebuie subliniat faptul că „Tastee Wheat" în sine – în lumea noastră de fiecare zi – nu e câtuşi de puţin mai real, fiind definit de un nume de produs: nu grâu, ci „Tastee Wheat." Produsul de consum, el însuşi definit printr-o campanie comercială, ia locul „lucrului în sine" (putem cita eforturile firmei Coca Cola de a înlocui realul cu propria versiune despre real).

Dacă *Matrix* a sugerat pur şi simplu că este posibil să scăpăm de simulacrele care ne domină existenţa, putem spune că filmul funcţionează ca „o maşinărie de intimidare construită cu scopul de a readuce la viaţă ficţiunea realului în tabăra opusă,"[5] acesta fiind modul în care Baudrillard înţelege funcţia Disneyland-ului, de exemplu. „Disneyland este prezentat a fi imaginar pentru a ne face să credem că restul este real."[6] Pentru Baudrillard este uşor de înţeles de ce Disneyland-ul se găseşte în cel mai îndepărtat de

[5] Ibid., p. 13.
[6] Ibid., p. 12.

realitate, postmodern, invadat de simulacre dintre oraşele americane, Los Angeles: pentru că îi permite oraşului din jurul Disneyland-ului să creadă că este real, chiar dacă numai prin contrast. Potrivit lui Baudrillard, America este de-a dreptul disperată să reconstituie simţul pierdut al realităţii. Probabil acesta este motivul pentru care cultura noastră a devenit atât de fascinată, pe de o parte, de naraţiunile preocupate de pierderea distincţiilor dintre ficţiune şi realitate (*Wag the Dog, The Truman Show, Natural Born Killers, Dark City, Strange Days* şi *Fight Club*, dacă ar fi să numim numai câteva exemple) şi, pe de altă parte, de spectacolele despre adevărata „realitate" pe care ne temem că am pierdut-o (de la cele realizate de MTV, *Real World* la *Survivor* şi la cea mai recentă apariţie, „American Idol", care sunt probabil cele mai perverse exemple, din moment ce ni se cere să privim oameni reali care sunt în competiţie pentru a *deveni* „idoli"-simulacru). Prima enumerare de exemple ridică problema dependenţei noastre faţă de simulacre pentru a sugera, în cele din urmă, că există totuşi metode prin care putem scăpa de ele. Truman Burbank este capabil să scape din studioul în care şi-a petrecut toată viaţa, pentru a intra în lumea reală. Al doilea set de exemple ne oferă iluzia că putem reconstitui un principiu al realităţii chiar şi în inima televiziunii, generatoare de simulacre prin excelenţă.

O modalitate de a discuta despre *Matrix* este aceea de a argumenta că o manevră similară funcţionează şi în film; acesta ne oferă şansa de a imagina un scenariu prin care putem elimina simulacrele care ne conduc viaţa, permiţându-ne să demarăm iniţiative în „deşertul realului", sau, aşa cum spune Neo la sfârşitul filmului, „Voi pune jos receptorul şi apoi le voi arăta acestor oameni ceea ce nu vreţi ca ei să vadă. Le voi arăta o lume în care voi nu existaţi, o lume fără reguli şi control, fără frontiere şi limite, o lume în care totul este posibil." În această interpretare, după cum se exprimă David Lavery, „Lumea reală există, chiar şi sub hegemonia «celui de-al treilea ordin al simulacrelor» al lui Baudrillard, iar arta cinematografică... o poate reprezenta şi poate spune o povestire eroică a recuperării ei."[7] După cum afirmă şi William Gibson în cuvântul înainte la versiunea finală a scenariului, Neo este, în opinia lui, „un erou al realului."[8]

Cu toate acestea, filmul include o serie de momente care nu se pretează unei asemenea interpretări facile. Şi Cypher, desigur, oferă o versiune proprie, când afirmă: „Eu cred că Matricea poate fi mai reală decât această lume. Tot ceea ce fac eu aici este să scot un cablu. Dar acolo, voi trebuie să îl vedeţi pe Apoc murind. [Scoate cablul şi moare Apoc.] Bine ai venit în lumea reală, draga mea." Această contestare a poziţiei lui Morpheus, că cineva mai poate fi întâmpinat în lumea reală aşa cum a făcut el cu Neo, este contracarată în chiar următoarea scenă când un „miracol" îl împiedică pe Cypher să îl deconecteze pe Neo (anagramă a lui *one*, care se presupune că va atrage după sine un nou *eon* al realului). Dacă analizăm urarea iniţială a lui Morpheus, însă, descoperim că scena anticipează această problematică a segregării dintre lumea reală şi simulacrul ei. La urma urmelor, Morpheus nu numai că rosteşte aceste cuvinte într-o simulare (programul de operare al navei *Nebuchadnezzar*, Construct), dar noi înşine avem acces la această scenă printr-o mişcare de televiziune tip „Deep Focus" (n.tr.: tehnică de filmare ce cuprinde toate planurile imaginii), ceea ce vrea să spună că „lumea reală" la care face referire Morpheus în această scenă este, de fapt, constituită din două ordine transplantate din lumea despre care se presupune că există în exteriorul navei *Nebuchadnezzar*.

Fraţii Wachowski ar fi putut, mult mai simplu, să îl pună pe Morpheus să îl ducă pe Neo direct la ruinele lumii din afara navei. Dar prezentând „realul" prin intermediul programului „Construct", invită în scenă o altă serie de întrebări despre opţiunile pe care le-au făcut în procesul de filmare. Nava care se presupune că accesează acel real este *Nebuchadnezzar* (*Nabucodonosor*), numită astfel după marele rege al Babilonului (aprox. 605-562 î. Hr.), ce avea vise profetice tulburătoare, care în cele din urmă l-au făcut să îşi piardă minţile. Morpheus însuşi, care pretinde că îi va oferi lui Neo posibilitatea de a se trezi din visul lui, este denumit după zeul viselor din mitologia greacă, un zeu care este descris în *Metamor-*

[7] Lavery, p. 155.

[8] Wachowski, p. viii.

fozele lui Ovidiu (Cartea XI) drept un maestru în a simula condiţia umană şi în a îi imita pe oameni. Eroii realului din film sunt astfel construiţi ambivalent, sugerând că nu totul este în regulă, nici chiar în lumea reală.

Una dintre cele mai lungi conversaţii din lumea reală, secvenţa din sala de mese, ne forţează să ne punem întrebări referitoare la măsura în care putem scăpa de Matrice. Nu numai că imitaţia a preluat locul referenţilor noştri din lumea reală (de pildă, Tastee Wheat), dar Mouse lămureşte faptul că stă în firea fiinţelor umane să creeze scenarii imaginare pentru a putea trăi în real. Conversaţia se învârte în jurul terciului respingător pe care echipajul de pe *Nebuchadnezzar* îl consumă pentru subzistenţă:

DOZER: Este o proteină uni-celulară combinată cu aminoacizi, vitamine şi minerale sintetice. Tot ceea ce are nevoie corpul.
MOUSE: Nu conţine chiar tot ceea ce are nevoie corpul. Să înţeleg că ai trecut în revistă programul de pregătire? Eu l-am creat.
APOC: Iar începe!
MOUSE: Ia spune, ce părere ai despre ea?
NEO: Despre cine?
MOUSE: Femeia în rochie roşie! Eu am creat-o. Nu vorbeşte ea prea mult, dar dacă ai vrea s-o întâlneşti într-un... mediu mai intim, aş putea aranja.
SWITCH: Proxenetul digital a reintrat serios în pâine.
MOUSE: Nu le da atenţie acestor ipocriţi, Neo. A ne nega impulsurile înseamnă a nega tot ceea ce este uman în noi.

Scena limpezeşte faptul că mintea umană nu poate trăi fără a corupe realul. Această percepţie este cea care diferenţiază în modul cel mai clar teoria postmodernă de înţelegerile anterioare ale ideologiei ca şi „conştiinţă falsă" care tăinuieşte un adevăr fundamental. Pentru postmoderni, repet, *orice* reprezentare a realităţii este întotdeauna deja ideologică.

Morpheus se încadrează între aceste două ipostaze când îi descrie lui Neo Matricea în timpul primei lor întâlniri:

MORPHEUS: Vrei să ştii ce e? Matricea este omniprezentă, este peste tot în jurul nostru, chiar şi în această cameră. O

poţi vedea pe fereastră sau la televizor. O simţi când te duci la serviciu sau la biserică sau când îţi plăteşti impozitele. Este lumea cu care ţi-a fost acoperită vederea pentru a te orbi faţă de adevăr.

NEO: Care adevăr?

MORPHEUS: Că eşti un sclav, Neo. Ca toţi ceilalţi, te-ai născut în robie, într-o închisoare pe care nu o poţi simţi prin miros, gust sau atingere. E o închisoare pentru minte.

Matricea este analogă ideologiei în sensul postmodern; ea creează chiar şi „realitatea" care ne înconjoară din pricina faptului că suntem dependenţi nu numai de reguli, ci şi de limbaj pentru a structura lumea din jur. Din acest motiv, conform lui Lacan (un psihanalist influent printre teoreticienii postmoderni), „realul este imposibil." Este, potrivit definiţiei lui Lacan, dincolo de limbaj şi astfel, dincolo de posibilitatea de a fi reprezentat, deşi – reamintindu-ne de artificialitatea ideologiei – continuă să tulbure funcţionarea facilă a acesteia. După cum spune Morpheus: „Ai venit pentru că ştii ceva. Nu-ţi poţi explica ceea ce ştii, dar poţi simţi. Toată viaţa ai simţit că ceva nu e în regulă cu lumea. Nu ştii despre ce e vorba, dar e acolo, ca o aşchie în minte, care te înnebuneşte." Potrivit postmodernilor, resimţim cu toţii acea aşchie a „realului", făcându-ne să ne punem ideologiile sub semnul întrebării, dar este imperativ ca ea să rămână – prin definiţie – în afara limbajului. Fredric James numeşte această viziune postmodernă „închisoarea limbajului", o variantă de interpretare a „închisorii minţii" pomenite de Morpheus.

Se poate spune că Morpheus a plecat şi de la Lacan şi de la teoria postmodernă atunci când i-a sugerat lui Neo că individul poate scăpa de conceptele ideologice care determină ceea ce noi percepem ca „realitate." Următoarea secvenţă, în care Neo este acoperit de o oglindă lichefiată brusc, este o reprezentare vizuală a unei regresiuni lacaniene, dincolo de „ordinea simbolică" a matricelor noastre ideologice, dincolo de „stadiul oglinzii", care, potrivit lui Lacan, ne-a oferit prima noastră imagine idealizată (la care Morpheus se referă prin „proiecţia mentală a eului tău digital"), străbătând în totalitate realul.

MORPHEUS: Neo, ai avut vreodată un vis despre care ai fi putut jura că e real?
NEO: Nu se poate să fie...
MORPHEUS: Cum? Real?
MORPHEUS: Dacă nu ai mai fi reuşit să te trezeşti, Neo? Cum ai mai fi făcut diferenţa dintre lumea reală şi lumea din vis?

Sugerând că individul chiar poate avea acces la acel real, s-ar putea spune că Morpheus şi fraţii Wachowski au înţeles greşit teoria postmodernă; totuşi, fraţii au lămurit faptul că la un anume nivel oamenii vor fi mereu la distanţă de un pas de orice acces direct la real, aceasta fiind semnificaţia principală a discuţiei din sala de mese. Corpul are nevoie, pentru a supravieţui, nu numai de „aminoacizi, vitamine şi minerale sintetice". Are nevoie de spaţiul imaginar al dorinţei pentru că accesul direct la realitate este frate cu nebunia. Într-un anume sens, Morpheus are dreptate să descrie realul drept „o aşchie în minte care te înnebuneşte." A te confrunta direct cu materialitatea pură a existenţei în afara limbajului este un eveniment traumatizant prin excelenţă, potrivit multor post-moderni, o traumă care este trăită de obicei atunci când suntem forţaţi să ne recunoaştem condiţia de muritor (materializarea noastră). Pentru a evita scurt-circuitul nebuniei ce ar rezulta dintr-o privire aruncată în pădurea întunecată a realului, corpul îşi cere fanteziile masturbatorii: astfel se justifică femeia în rochie roşie creată de Mouse.

Cu toate acestea, ar trebui să fiu mai concis; potrivit lui Lacan, psihicul uman este mereu prins într-un joc *dintre* dorinţă şi un „real imposibil" care se asigură că dorinţele noastre nu vor fi nicicând realizate pe deplin, astfel încât să continue să existe. Acesta este, cred eu, motivul pentru care fraţii Wachowski au introdus şi scena în care agentul Smith explică faptul că prima versiune a Matricei a dat greş. Oferea o lume utopică în care dorinţele tuturor erau îndeplinite. Acesta îi explică lui Morpheus: „Ştiai că prima Matrice fusese construită pentru a deveni o lume perfectă pentru oameni? În care să nu fie loc pentru suferinţă, ci numai pentru fericire? A fost un eşec dezastruos. Nimeni n-a tolerat programul. Recolte întregi s-au irosit. Unii au crezut că ne lipsea limbajul de

programare necesar pentru a descrie lumea voastră perfectă. Dar eu cred că, de fapt, ca specie, fiinţele umane îşi definesc realitatea prin suferinţă şi nefericire."

Problema legată de un context în care dorinţele tuturor se împlinesc este aceea că se apropie de psihoză, de o dezintegrare a ceea ce Freud numea „principiul realităţii", o descompunere a abilităţii noastre de a recunoaşte obstacolele care ne silesc să ne amânăm realizarea dorinţelor în viaţa cotidiană.

Dat fiind faptul că inteligenţele artificiale şi-au desăvârşit cunoaşterea în ceea ce priveşte modul de funcţionare al dorinţelor fiinţelor umane, fraţii Wachowski lasă deschisă o posibilitate foarte tulburătoare pentru următoarele două episoade ale acestei saga; nu există o cale prin care rebelii să fie siguri că întreaga rebeliune nu este generată de o Matrice chiar mai sofisticată, o a treia versiune care include o evadare imaginară în „real" drept opţiune pe care o au acele „baterii" care simt nevoia de a „regenera principiul realităţii aflat la ananghie."[9]

Şi chiar există un indiciu neexplicat, alarmant, care pare a sugera această posibilă alegere. Femeia în roşu – pe care Mouse pretinde că a creat-o pentru programul de pregătire cu agenţi de pe *Nebuchadnezzar* – reapare în Matricea inteligenţelor artificiale chiar înainte ca Neo să identifice un déjà vu, adică o neconcordanţă în Matrice. După cum am văzut, Femeia în roşu a fost deja menită să reprezinte nevoia umană permanentă pentru obiecte imaginare ale dorinţei, indiferent dacă omenirea se află înăuntrul sau în exteriorul Matricei. (Iar ca obiect imaginar, apare aici în mod adecvat drept punct de convergenţă al imaginii.) Nu trebuie să uităm că fiinţele umane de pe *Nebuchadnezzar* sunt la fel de dependente de computere şi de simulări create prin intermediul acestora pentru fanteziile lor ca şi cele care trăiesc în realitatea controlată de Matrice. Se pot consola totuşi cu ideea că ei sunt creatorii propriilor simulări, că îşi controlează astfel fanteziile; totuşi, faptul că o vedem pe Femeia în roşu în interiorul Matricei, sugerează un număr de posibilităţi îngrijorătoare:

[9] Baudrillard, p. 27.

1. Este posibil ca Mouse să fi furat Femeia în roşu dintr-o amintire pe care şi-a format-o pe când era încă parte din Matrice, fapt care sugerează în ce măsură rămâne dependent de realitatea simulată a Matricei chiar şi pentru propriile fantezii. Se poate spune că Matricea îl controlează încă şi după ce a fost eliberat.
2. Matricea îi înscenează lui Mouse o farsă nemiloasă, demonstrând în ce măsură inteligenţele artificiale sunt capabile încă să îi controleze chiar şi fanteziile cele mai intime (mulţumită lui Cypher probabil). Într-adevăr, expresia lui Mouse în această secvenţă este una de stupefacţie, ca şi cum Femeia în roşu însăşi ar fi una dintre neconcordanţele inserate în scenă, unul dintre déjà vu-uri, ceea ce şi este, *de altfel*: am *mai* văzut-o, dar în afara spaţiului narativ al Matricei inteligenţelor artificiale.
3. De fapt, nu este nici o diferenţă între Matrice şi ceea ce Morpheus consideră să fie „lumea reală", şi astfel se explică faptul că Femeia în roşu poate apărea în amândouă; este, la urma urmei, creaţia programului de fond. Ambele Femei în roşu, în acest scenariu, sunt parte a unei Matrice atotcuprinzătoare care a creat percepţia unei evadări în real cu scopul de a menţine permanent încătuşate în maşină corpurile fără memorie ale bateriilor sale umane „reale".

Indiferent dacă această a treia opţiune deschide calea pentru răsturnările de situaţie din *Matrix Reloaded* şi *Matrix Revolutions*, un efect al acestor neconcordanţe este acela de a pune sub semnul întrebării statutul realului în film. Femeia în roşu ne aminteşte de asemenea că atât „realitatea" lumii post-holocaust cât şi „imaginea construită" a celei din 1999 sunt, într-adevăr, parte a unei metamatrice, aceea a filmului fraţilor Wachowski. Pentru acest motiv ar fi trebuit, iniţial, ca regizorii să apară ca ştergători de geamuri în scena în care Neo este mustrat de şeful său, dl. Rhineheart. (N-au mai făcut-o în cele din urmă din motive de securitate.) Scopul acestei apariţii este acela de a ilustra în ce măsură publicul este prizonier în spaţiul imaginar al unui film hollywoodian şi dependent de regizori pentru ceea ce vede şi aude (pe parcursul scenei se aud nişte sunete îngrozitoare).

Scopul pentru care regizorii ar fi fost cei care să spele geamurile unei corporaţii multinaţionale (în scenariu, clădirea este chiar cea a companiei de software CorTechs) subliniază de asemenea „viziunea" regizorului asupra capitalismului în genere, inclusiv asupra capitalismului multinaţional al industriei de divertisment (un motiv pentru care Cypher îi spune agentului Smith că ar vrea să devină „bogat, cineva important – actor să zicem"). Asemenea manevre ne invită la a pune sub semnul întrebării deznodământul fericit al filmului din moment ce un astfel de deznodământ nerealist este analog dorinţei lui Cypher de a rămâne în Matrice. Într-adevăr, similar „bateriilor" conectate la Matrice, satisfacerea dorinţelor publicului îi permite imensei maşinării capitaliste multinaţionale să supravieţuiască. În cele din urmă, filmul vrea să emită un comentariu referitor la modul în care fiecare membru al publicului este o baterie, ale cărui fantezii sunt manipulate de capitalism, hrănindu-l astfel pe acesta din urmă. Dacă vi se pare exagerat, luaţi în considerare explicaţia lui John Gaeta referitoare la motivul pentru care realizatorii filmului au simţit nevoia de „umbla" la logo-ul Warner Bros. în prima scenă: „Scena iniţială a filmului era importantă pentru că voiam să modificăm logo-urile studiourilor, în mare parte datorită faptului că simţeam că sunt o dominaţie malignă dornică să sece izvoarele creative ale regizorilor şi scriitorilor de talie medie, astfel încât am crezut că desacralizarea simbolurilor studiourilor era un mesaj important transmis publicului: că noi negăm şi respingem sistemul."[10]

În ce măsură reuşeşte filmul să nege sistemul este o întrebare deschisă. Oare folosirea conştientă a teoriei postmoderne le permite fraţilor Wachowski să eludeze acuzaţia că au creat doar o bâlbâială escapistă? Oare le permite regizorilor să critice ceea ce Baudrillard numeşte „cruzimea spontană, ferocitatea incomprehensibilă, imoralitatea fundamentală" a capitalismului din chiar inima unui produs destinat maselor? Sau este întrebuinţarea acestor teorii – ele însele foarte critice la adresa capitalismului multinaţional – doar o metodă prin care fraţii Wachowski să îşi atingă scopul şi să scape şi basma curată?

[10] DVD-ul filmului *Matrix*.

Ceea ce reuşesc fără îndoială fraţii Wachowski este să-şi îndemne publicul să *gândească*, ceea ce este cu totul neobişnuit în cazul unui produs tipic pentru Hollywood. Ei permit publicului larg să intre în dialog cu unii dintre teoreticienii de elită ai epocii noastre postmoderne; şi rezistă dorinţei acestuia de a investiga prin intermediul filmului o „realitate" mimetică şi facilă (precum Cypher este capabil să vadă nu coduri, ci „blonde, brunete şi roşcate"). Fraţii Wachowski ne obligă astfel să identificăm matricele care structurează, manipulează şi ne reproduc această realitate, hrănindu-ne fanteziile. Ne reamintesc despre prezenţa lor mereu cenzuratoare şi de capacitatea tehnologiei de a crea noi percepţii ale realităţii (maniera dimensională inovatoare de filmare a evitării gloanţelor). Ei insistă asupra *artei* cinematografice şi pun astfel în evidenţă manipularea căreia îi suntem supuşi de însăşi tehnologia – de care suntem dependenţi – ce ne transmite viziunea lor: nu numai rolul realităţii, dar şi rola de film devine palpabilă.

BIBLIOGRAFIE

CĂRŢI

Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, translated by Sheila Faria Glaser (Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994).

Jameson, Fredric, *The Prison-House of Language: A Critical Account of Structuralism and Russian Formalism* (Princeton: Princeton University Press, 1972).

Wachowski, Larry şi Andy Wachowski, *The Matrix: The Shooting Script* (New York, Newmarket Press, 2001).

ARTICOLE

Lavery, David, „From Cinespace to Cyberspace: Zionists and Agents, Realists and Gamers in *The Matrix* and *ExistenZ*," *Journal of Popular Film and Television* 28.4 (Winter 2001): pp. 150-57.

ANDREW GORDON

MATRIX: PARADIGMĂ POSTMODERNĂ SAU IMPOSTURĂ INTELECTUALĂ?

Uşurel, nici chiar aşa! spune Andrew Gordon în eseul care urmează. O fi Matrix un minunat film de acţiune, dar pretenţiile sale filozofice sunt nefondate.

PARTEA A DOUA

Pe la începutul filmului *Matrix* (lansat în 1999), asistăm la o scenă care îl prezintă pe protagonist, cunoscut sub numele de hacker Neo. Neo aude o bătaie în uşa apartamentului, deschide, iar la uşă e un client. Merge la raft şi ia de acolo o carte pe care se vede clar titlul: *Simulacra and Simulation*, titlul unei cărţi de Jean Baudrillard. Când o deschide, surpriză: cartea este un fals, golită de pagini, tăinuind discuri cu programe de operare ilegale. Această imagine, conţinând un dublu fals – titlul plus faptul că volumul este el însuşi un fals – constituie un indiciu timpuriu prevestind revelaţia ultimă a lui Neo referitoare la natura – simulată şi generată în totalitate de computer – lumii în care trăieşte. (De asemenea, cartea este un

fals şi din alt punct de vedere – este mai groasă decât cartea originală, iar capitolul „On nihilism" este plasat în mod eronat.)

Într-o scenă mai târzie, Morpheus, liderul rebelilor, îl introduce pe Neo în pustiul lumii actuale, distruse, a anului 2199. „Bine ai venit în deşertul realului", amintind de un rând din *Simulacra and Simulation*: „Deşertul realului însuşi."[1]

Într-o replică din scenariul iniţial, care a fost apoi eliminată din film, Morpheus chiar îi spune lui Neo: „Ai trăit în viziunea lui Baudrillard, în interiorul hărţii şi nu în teritoriul în sine."[2]

Într-un interviu, Larry Wachowski, care a scris scenariul şi a regizat pelicula împreună cu fratele lui, Andy, a spus: „Principalul nostru scop în ceea ce priveşte *Matrix* a fost să facem un film de acţiune, dar intelectual. Ne plac filmele de acţiune, armele şi kung-fu-ul, dar ne-am săturat de cele făcute pe bandă rulantă cărora le lipseşte orice nuanţă intelectuală. Aşa că am hotărât să introducem oricâte idei de acest gen încăpeau."[3] Fraţii Wachowski chiar i-au dat lui Keanu Reeves o temă pentru acasă: printre cărţile pe care le-a avut de citit pentru a putea juca în film, s-au numărat: *Out of Control: The New Biology of Machines, Social Systems and the Economic World* (1994) a lui Kevin Kelly şi *Simulacra and Simulation* a lui Jean Baudrillard.[4]

Dacă fraţii Wachowski au amestecat cu succes ingredientele unui film de acţiune – cum ar fi armele şi kung-fu – cu un conţinut intelectual este o problemă pe care aş vrea să o discut mai târziu. Cu siguranţă însă, filmul este dator vândut celor două figuri ale SF-ului contemporan şi teoriei SF-ului. În primul rând este vorba de romancierul William Gibson, care a ajutat la fondarea unui subgen – cyberpunk – prin intermediul nuvelisticii sale scrise la începutul deceniului '80 şi al romanului *Neuromancer* (1984). În *Neuromancer*, Gibson a inventat termenii „spaţiu cibernetic" şi „matrice", care se refereau la realitatea virtuală. Criticii au susţinut

[1] Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, p.1
[2] *Matrix Unfolded*
[3] Probst, p. 32
[4] Nichols

că *Matrix* a reînviat cyberpunk-ul în secolul al XXI-lea[5] sau că este „prima capodoperă în domeniul filmelor c-punk."[6] A doua figură este cea a lui Jean Baudrillard, unul dintre teoreticienii noului ordin al simulării şi realităţii virtuale.

„Realitatea virtuală" este un concept alunecos, reinterpretat cu fiecare întrebuinţare, ca şi cel de „postmodern" însuşi. scrie Robert Markley: „La urma urmei, ce poate fi definit ca spaţiu virtual? În ultimii ani, termenul a devenit atotcuprinzător, înglobând orice, de la e-mail şi până la GameBoy..." Mulţi comentatori au imaginat realitatea virtuală drept un spaţiu transcendent, ca pe ceva sublim, superior realităţii obişnuite, „de parcă fiecare computer ar fi o poartă către un univers de umbre al spaţiului infinit, accesibil prin mijloace electronice."[7]

Cu toate acestea, realitatea virtuală, presupunând că există, nici măcar n-ar fi transcendentă, ci numai o proiecţie sau umbră a realităţii, căreia îi lipsesc dimensiuni importante, la fel cum umbra unui glob tri-dimensional devine o sferă bi-dimensională. Traiul în realitatea virtuală s-ar asemăna vieţii în peştera lui Platon: o existenţă inferioară într-o lume a umbrelor. Probabil că la un moment dat va fi teoretic posibil a se crea un program foarte complex, care ar simula viaţa reală în asemenea măsură încât ar fi capabil să-i păcălească pe oameni, incluzând nu numai văzul şi auzul, dar şi celelalte simţuri esenţiale ale pipăitului, gustului şi mirosului, deşi în clipa de faţă obstacolele tehnologice sunt notabile. Cu toate acestea, *Matrix* presupune că toate aceste piedici au fost depăşite.

În ficţiunile ştiinţifico-fantastice şi în alte curente culturale contemporane care tratează realitatea virtuală avem de-a face cu metafore şi fantezii, proiecţii ale temerilor şi speranţelor despre viaţa în interiorul maşinilor şi despre viaţa susţinută de maşini într-o epocă cibernetică. Acum trăim într-o eră nouă, nu numai postmodernă, ci şi „postumană", în care trebuie să redefinim conceptul umanului – ce înseamnă a fi uman. „În postuman", scrie N. Katherine

[5] Barnett, p. 360
[6] „E-Files", p. 346
[7] Markley, p. 2

Hayles, „nu există diferenţe esenţiale sau hotare despărţitoare absolute între existenţa trupească şi simularea prin intermediul computerului."[8] Pe măsură ce aceste graniţe se frâng, ne temem că umanul ar putea fi controlat de către maşini, sau, la polul opus, sperăm că maşinile ar putea transcendentaliza umanul. David Porush afirmă: „Realitatea virtuală se referă... la redefinirea... umanului într-un spaţiu... pur... al mecanismelor şi al unui nou Ierusalim, al unui Pământ al Făgăduinţei."[9] Realitatea virtuală este „o nouă mitologie", în care noua frontieră nu este spaţiul cosmic, ci „spaţiul interior" al computerului şi al minţii umane şi interfaţa dintre cele două.[10]

Între „spaţiul cibernetic" sau „matricea" lui Gibson există o legătură foarte strânsă cu ştiinţa şi tehnologia, aşa cum există între aventurile vrăjitorului Don Juan din cărţile lui Carlos Castenada şi antropologie. Lucru valabil şi în cazul realităţii virtuale din *Matrix*. În *Neuromancer*, spaţiul cibernetic este un tărâm transcendent, o „halucinaţie consensuală"[11] care, pentru hackerii înrăiţi, este preferabilă drogurilor şi sexului. *Matrix* se alimentează din această mitologie nouă pentru a inversa noţiunea de spaţiu cibernetic instituită de Gibson, creând nu un Nou Ierusalim, ci un iad cibernetic. În închisoarea virtuală a Matricei, fiinţele umane sunt menţinute într-o permanentă stare de vis, inconştiente de faptul că nu sunt nimic mai mult decât sclavi ai maşinilor.

Dar *Matrix* nu foloseşte, inversând, numai noţiunea spaţiului cibernetic a lui Gibson, ci şi ideile despre simulare ale lui Baudrillard; se observă însă că scenariştii nu s-au lăsat contaminaţi de pesimismul acestuia, pentru că *Matrix* oferă o soluţie la această problemă în timp ce Baudrillard consideră că nu există una.

Generalizările şi afirmaţiile deseori hiperbolice ale lui Baudrillard – cum că simularea, sau ceea ce el numeşte „hiperrealitate", a înghiţit în totalitate lumea contemporană – trebuie privite perspectivistic. De exemplu, un critic, Istvan Csicsery-Ronay Jr., l-a numit pe

[8] Hayles, p. 3
[9] Porush, p. 126
[10] Ibid., p. 109
[11] Gibson, p. 11

Baudrillard „un virtuoz – cu un stil propriu – al teoriei SF-ului", care face teorie în registru liric, creând „un poem sau film SF de tip vizionar."[12] Baudrillard tratează „anumite teme şi motive foarte dragi prozei SF şi utopice" drept „fenomene realiste."[13] Csicsery-Ronay defineşte tipul teoriei lui Baudrillard a fi „apocaliptico-distopico-idealist."[14] Cu alte cuvinte, nu ar trebui să interpretăm stricto sensu remarcele lui Baudrillard, ci metaforic, drept exagerări menite a transmite mai pregnant intenţia autorului, aşa cum am interpreta lumea imaginară a unui autor SF distopic precum George Orwell. Deoarece face teorie SF despre simulare şi hiperrealitate, deoarece se exprimă prin exagerări hiperbolice şi apocaliptice, deoarece este creatorul unui „poem sau film SF de tip vizionar" – ei bine, din pricina tuturor acestor date, nu e de mirare că Baudrillard a trezit interesul creatorilor de film SF – realizatori ai unei pelicule distopice, apocaliptice, pe tema hiperrealităţii, aşa cum e *Matrix*.

Ironia sorţii face că deşi Baudrillard a fost un critic extrem de influent al realităţii virtuale, are foarte puţine cunoştinţe despre cultura cibernetică; cu toate acestea, şi-a început critica hiperrealităţii atacând reclamele TV şi parcurile tematice cu ani buni înainte de revoluţia digitală care a adus după sine Internetul, calculatoarele personale şi realitatea virtuală. Baudrillard nu reuşeşte de asemenea să distingă în procesul teoretizării sale între consecinţele televiziunii şi cele ale computerului, între care există diferenţe semnificative. Televiziunea nu este interactivă, spre deosebire de computer şi de Internet, şi nici nu constituie „realitate virtuală."[15] Baudrillard înclină să bage în aceeaşi oală parcurile tematice, televiziunea şi realitatea virtuală – ca forme de simulare.

Ideea principală din teoriile lui Baudrillard este aceea că în lumea postmodernă realul a fost aproape în totalitate înlocuit de simulacre. „Este vorba despre o generaţie compusă din imitaţii ale unui real fără origine sau realitate: un hiperreal. Teritoriul nu mai precede

[12] Csicsery-Ronay, p. 392-93
[13] Ibid., p. 393
[14] Ibid., p. 389
[15] Poster, p. 48-50

harta... ci... harta precede teritoriul." El pretinde că realul nu mai supravieţuieşte decât în vestigii răspândite „ici şi colo în deşerturi... Deşerturile realului însuşi."[16]

Baudrillard vorbeşte despre patru ordine ale simulării: în primul, imaginea reflectă realitatea; în al doilea, o maschează; în al treilea, „maschează absenţa unei realităţi profunde"; iar în al patrulea, „nu există nici un fel de legătură între realitate şi imagine; este propria simulare fidelă a acesteia."[17] Baudrillard este cu precădere interesat de exemplele postmoderne ale simulării aparţinând celui de-al treilea ordin, în care se înscriu parcurile tematice precum Disneyland. „Disneyland este prezentat ca imaginar pentru a ne face să credem că restul este real, când, de fapt, Los Angeles-ul şi America ce îl înconjoară nu mai sunt de mult reale, ci aparţin ordinului hiperreal şi ordinului simulării."[18] Ceea ce Baudrillard înţelege prin „hiperreal" este „o generaţie compusă din imitaţii ale unui real fără origine sau realitate."[19]

În altă parte, Baudrillard a comentat şi despre ceea ce el a numit „simulacrele simulării: bazate pe informaţie, pe imitaţie, pe joc cibernetic. Scopul lor este hiperrealitatea, controlul total, operaţionalitatea maximă."[20] Frica lui Baudrillard este aceea că sosirea erei hiperrealităţii va marca „finalul SF-ului" pentru că „va dispărea acel principiu al realităţii."[21] Dacă nu există o realitate standard, atunci SF-ul nu va mai dispune de o fundaţie pe care să se sprijine, pentru că ce altă metodă avem de a măsura „fantasticul" dacă nu prin comparaţia cu „realul"?

Prin urmare, cum funcţionează simularea în *Matrix*? În film, este anul 2199, iar suprafaţa pământului a fost distrusă în urma unui război cu maşinile dotate cu inteligenţă artificială. Adânc în inima pământului, fiinţele umane sunt crescute drept sursă de

[16] Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, p. 1
[17] Ibid., p. 6
[18] Ibid., p. 12
[19] Ibid., p. 1
[20] Baudrillard, „Simulacra and Science Fiction", p. 309
[21] Ibid., p. 311

energie pentru maşini şi încremenite într-un stadiu embrionar, visând ca trăiesc într-un oraş american al anului 1999. Această lume de vis, care se numeşte Matrice, este simulată de computer, cu scopul ca populaţia să rămână docilă.

Câţiva indivizi persistă în lumea reală şi se luptă cu maşinile. Morpheus, liderul rebelilor, străbate lumea într-o navă pe pernă de aer, precum căpitanul Nemo al lui Jules Vernes. Morpheus şi echipajul său îl salvează din Matrice pe Thomas Anderson, programator pe timp de zi şi hacker – ce sfidează legea – pe timp de noapte, interval în care este cunoscut sub numele de Neo. Morpheus este convins de faptul că Anderson ar putea fi „Alesul" prevestit de Oracol: omul care îi poate învinge pe agenţi. Neo – nume anagramat după „One" – nu are habar că trăieşte într-o realitate simulată. Mai întâi trebuie smuls din Matrice, renăscut în lumea reală, reeducat şi antrenat.

Morpheus îi explică mai întâi lui Neo natura Matricei:

MORPHEUS: Vrei să ştii ce e? Matricea este pretutindeni. Este peste tot în jurul nostru, chiar şi în această cameră. Poţi să o vezi când te uiţi pe fereastră sau la televizor. O simţi când te duci la serviciu, sau la biserică, sau când îţi plăteşti impozitele. Este lumea cu care ţi-a fost acoperită privirea ca să te orbească în faţa adevărului.

NEO: Care adevăr?

MORPHEUS: Că eşti un sclav, Neo. Ca toţi ceilalţi, ai fost născut în robie, într-o închisoare pe care nu o poţi simţi prin miros, gust sau atingere. E o închisoare pentru minte.

Matrix se ocupă de ceea ce Baudrillard numea „al patrulea ordin al simulării", neavând nici o legătură cu realitatea. Adică lumea în care Neo îşi duce existenţa este în totalitate falsă, o lume de vis lipsită de substanţă şi fără nici o relaţie cu 2199 (deşi se aseamănă izbitor cu lumea contemporană publicului acestui film). Maşinile au creat un simulacru: o realitate virtuală simulând lumea anului 1999, o lume care este moartă pentru viitor. După cum scrie Baudrillard – de parcă ar descrie chiar acest film – „Imaginea realului este închegată din celule în miniatură, matrice şi bănci de

memorie, imitaţii de control – şi toate acestea pot fi folosite de infinite ori pentru a o reproduce."[22]

Potrivit lui Baudrillard, în era electronică, „chiar realul a devenit autentica noastră utopie – dar o utopie care nu se mai înscrie în tărâmul posibilului, la care se poate visa aşa cum visezi la un obiect pierdut."[23] Realul, consideră el, a fost înlocuit de formele electronice – dar şi de cele de altă natură – ale simulării, de „imitaţii ale unui real fără origine sau realitate."[24] Realul este pierdut iremediabil, şi, chiar de am vrea, nu am mai putea distinge între simulare şi real. De exemplu, dacă am vrea să ne retragem în mijlocul a ceea ce noi considerăm a fi realitate, nu am mai regăsi natura, ci un parc natural. „Naturalul" a fost înlocuit de artificial. Astfel, utopia, tărâmul realului, nu mai persistă în viitor, ci numai în trecut, ceea ce constituie un motiv de îngrijorare pentru SF, un domeniu în care literatura şi cinematografia anticipează viitorul. „Probabil că SF-ul epocii cibernetice şi hiperreale nu va avea altă soluţie decât să se auto-epuizeze, prin reînvierea artificială a lumilor «istorice», să încerce să reconstruiască in vitro, până la cel mai mărunt detaliu, parametrii unor lumi precedente, evenimentele, oamenii, ideologiile trecutului – dezgolite de sens, de dezvoltarea lor originală, dar halucinatorii în ceea ce priveşte adevărul retrospectiv."[25]

Astfel, lumea anului 2199 din *Matrix* preferă să perpetueze un permanent 1999. Iar Baudrillard comentează altundeva că americanii trăiesc într-o „perpetuă simulare."[26] Cu alte cuvinte, ceea ce vrea să transmită viziunea pesimistă şi hiperbolică a lui Baudrillard este că am înlocuit deja realul cu hiperrealul, că America se află în avangarda acestei mişcări şi că viitorul nu promite o recuperare a realului, ci o succesiune de simulări. De asemenea, *Matrix* pare să avertizeze că anul 1999 este o lume de vis, o simulare de ordinul al patrulea nu numai pentru personajele din film, ci şi pentru publicul

[22] Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, p. 2
[23] Baudrillard, „Simulacra and Science Fiction", p. 123
[24] Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, p. 1
[25] Baudrillard, „Simulacra and Science Fiction", p. 123
[26] Baudrillard, *America*, p. 76-77

acestuia. Potrivit lui Slavoj Oiñek[27], *Matrix* nu vorbeşte numai despre viitor, dar şi despre irealitatea Americii contemporane, prinse în lumea opresivă şi fără scăpare a capitalismului virtual: „Realitatea materială pe care o trăim şi o vedem în jurul nostru este una virtuală, generată şi coordonată de un computer gigant la care suntem cu toţii conectaţi." Oiñek pare să împărtăşească pesimismul lui Baudrillard şi este înclinat să facă aceleaşi afirmaţii generalizatoare şi hiperbolice despre realitatea contemporană. Metaforele distopice ale SF-ului au avut o influenţă demnă de luat în seamă asupra teoriei contemporane.

Se presupune că închisoarea virtuală din film seamănă cu prezentul nostru, o lume pe care şi noi şi masele care populează filmul o acceptăm în ciuda faptului că nici nu se pune problema să fie utopică, că este nu numai ireală, dar şi lipsită de fericire. Există numeroase dovezi în film în sprijinul acestei afirmaţii. Se poate foarte uşor argumenta că *Matrix* protestează împotriva vieţilor petrecute în birourile restrictive ale unor corporaţii, genul de viaţă artificială pe care Neo trebuie s-o respingă. Agentul Smith, unul dintre programele senzoriale care funcţionează pe post de poliţie în *Matrix*, îi spune lui Morpheus:

> „Ai observat-o vreodată cu atenţie, Morpheus? Eu i-am admirat frumuseţea. Geniul. Miliarde de oameni trăindu-şi viaţa... în ignoranţă. Ştiai că prima Matrice a fost construită astfel încât să devină o lume perfectă pentru oameni? În care să nu fie loc pentru suferinţă, ci numai pentru fericire? A fost un eşec dezastruos. Nimeni n-a tolerat programul. Recolte întregi s-au irosit. Unii au crezut că ne lipsea limbajul de programare necesar pentru a descrie lumea voastră perfectă. Dar eu cred că, de fapt, ca specie, fiinţele umane îşi definesc realitatea prin suferinţă şi nefericire. Lumea perfectă era un vis din care creierul vostru primitiv tot încerca să se trezească. De aceea Matricea a fost regândită în această

[27] Oiñek, p. 25

formă: apogeul civilizaţiei voastre. Spun civilizaţia voastră pentru că, în momentul în care am început să gândim în locul vostru, a devenit civilizaţia noastră, ceea ce este – desigur – cel mai important lucru."

Pentru persoanele din public ce nu au citit şi nici măcar nu au auzit de Baudrillard (şi e vorba de toată lumea presupun), *Matrix* reia variaţiuni pe aceeaşi temă a realului versus fantastic prin aluziile pe care le face la opere clasice precum *Alice în Ţara minunilor* şi *Vrăjitorul din Oz*: ambele sunt construite pe ideea a două lumi distincte, una reală şi alta de vis. Diferenţa constă în faptul că în ambele opere menţionate, protagoniştii pornesc din lumea reală şi păşesc abia după aceea în cea de vis, în timp ce Neo face această călătorie în sens invers, deoarece lumea pe care o crede iniţial reală se dovedeşte a fi doar o simulare generată de calculatoare. De exemplu, printre referirile pe care *Matrix* le face la *Alice*, putem enumera îndemnul lui Morpheus către Neo: „Urmăreşte iepurele alb" sau cuvintele pe care le rosteşte mai târziu: „Cred că acum te simţi cam ca Alice rostogolindu-se prin tunelul iepuraşului." Îi oferă lui Neo două pastile, una albastră şi una roşie, spunându-i: „Dacă iei pastila roşie, rămâi în Ţara Minunilor şi eu îţi arăt cât de adânc este tunelul iepuraşului." Când Neo se întreabă ce se va întâmpla după ce va lua pastila roşie, Cypher îi răspunde: „Şi-acu' pune-ţi centura de siguranţă, Dorothy, şi zi pa, pa! Kansas!" În timp ce Neo se uită la propria reflecţie în oglindă, realitatea lui începe să se descompună. Oglinda se lichefiază şi mâna lui trece prin ea, scena făcând aluzie la *Alice în Ţara oglinzilor*.

Ca şi *Star Wars*, *Matrix* este o pastişă postmodernă a unor fărâme din cultura populară.[28] „Fraţii Wachowski au demonstrat o viclenie remarcabilă în ceea ce priveşte «jaful» intra-cultural pe care l-au practicat. *Matrix* îndeasă ingredientele într-un amestec eclectic de excese mitologice – de la Biblie la filme de acţiune gen Hong Kong – cum nu vei găsi niciunde în filmele de după *Star Wars*."[29] Filmul

[28] Gordon, p. 314-15
[29] Mitchell

împrumută de asemenea concepte, imagini, creaturi sau costume dintr-o armată de filme SF printre care se numără:

1. *2001* (1968): un computer maliţios, conştient, preia controlul şi începe să omoare ceva oameni.
2. *Logan's Run* (1976): lumea exterioară a fost devastată de război, iar ce a mai rămas din omenire duce o existenţă hedonistă într-un oraş acoperit cu o cupolă, dar oamenii nu supravieţuiesc vârstei de 30 de ani.
3. *Star Wars* (1977): un personaj obişnuit descoperă că deţine puteri neobişnuite şi că ar putea fi singurul care să-şi poată salva lumea.
4. *Alien* (1979): o creatură extraterestră invadează corpul uman, la fel cum lui Neo i se implantează o „insectă" în abdomen.
5. *Tron* (1982): eroul este prizonier în interiorul unui computer şi este forţat să îl înfrângă pe acesta pentru a se putea salva.
6. *Blade Runner* (1982): nimeni nu poate face diferenţa între oamenii contrafăcuţi, simulaţi (replicanţi) şi cei autentici.
7. *Terminator* (1984) şi *Terminator 2: Judgement Day* (1991): maşinile au preluat controlul şi îi extermină pe oameni până aceştia reuşesc să reacţioneze.
8. *Total Recall* (1990): eroul nu poate face diferenţa între lumea programată, de vis şi realitate.
9. *Men in Black* (1997): agenţii se îmbracă similar oamenilor în negru.

Pe lângă *Alice* şi *Vrăjitorul din Oz*, *Matrix* face trimiteri şi la alte opere literare, precum *Douăzeci de mii de leghe sub mări* a lui Jules Vernes (Morpheus seamănă cu căpitanul Nemo), *1984* a lui George Orwell (autorităţile totalitare îl spionează pe protagonistul care contactează o mişcare de rezistenţă clandestină) şi la „I Have no Mouth and I Must Scream" a lui Harlan Ellison (un computer nebun declanşează al treilea război mondial, arătându-se milostiv numai faţă de câţiva supravieţuitori umani, cu scopul de a-şi satisface plăcerile sadice; în cele din urmă, computerul îi răpeşte eroului gura, aşa cum se întâmplă şi în scena interogatoriului la care Neo este supus de către agentul Smith).

Fraţii Wachowski au fost influenţaţi şi de alte media, în principal de benzi desenate, romane în formatul benzilor desenate (inclusiv manga japoneze), desene animate japoneze, videoclipuri muzicale, reclame TV, publicitatea din domeniul modei şi filme de acţiune hong-kong-eze. „Cu mai mult succes decât oricine altcineva, fraţii Wachowski au transpus sensibilitatea unei benzi desenate în filme."[30] Fraţii au scris textele pentru benzile desenate publicate de Marvel şi la început au conceput *Matrix* sub forma unei benzi desenate, ca urmare se menţin încă accente grafice foarte pregnante din aceasta. Au angajat câţiva experţi în domeniul benzilor desenate „pentru a desena manual întregul film – secvenţă cu secvenţă."[31] Responsabilul cu efecte vizuale din echipa filmului, John Gaeta, spune: „Sunt de-a dreptul nebuni după benzile desenate şi de aici provin multe dintre ideile lor regizorale – din industria japoneză de animaţie şi benzi desenate deviante."[32] Cameramanul lor, Bill Pope, le împărtăşeşte dragostea pentru benzi desenate şi şi-a început cariera filmând videoclipuri muzicale şi reclame înainte de a lucra la filme SF precum *Darkman* şi *Army of Darkness*.

Ca şi *Star Wars*, şi *Matrix* are coerenţă de poveste mesianică sau pastişă a unor asemenea povestiri – reluând mitul naşterii unui erou.[33] *Matrix* musteşte de alegorie creştină, deoarece Neo se dovedeşte a fi mesia, prevestit de profeţii, care va elibera umanitatea de lumea de vis computerizată. Şi onomastica conţine sugestii de simbolism creştin: Trinity şi Cypher (acesta din urmă aminteşte de Lucifer, deşi are mai degrabă funcţie de Iuda). Cameramanul Bill Pope spune: „Este o complicată poveste de inspiraţie cristică, dar atât pentru mine cât şi pentru fraţii Wachowski, unul dintre cele mai bune tipuri de benzi desenate este cel al devenirii unui erou, care scoate în evidenţă începuturile unui super-erou precum Daredevil şi Omul Păianjen. *Matrix* este povestea iniţiatică a lui Neo."[34]

[30] Mitchell
[31] Probst, p. 32
[32] Magid, p. 46
[33] Gordon, p. 315
[34] Probst, p. 33

Prin urmare, Baudrillard este unul dintre elementele prezente în numeroasele straturi de intertextualitate din *Matrix*. Persistă întrebarea: chiar este *Matrix* un film intelectual de acţiune sau este, mai degrabă, după cum a sugerat un critic, „o amestecătură pretenţioasă şi noroioasă de teorie literară postmodernă, efecte speciale zăngănitoare şi aventuri gen Superman?"[35] Şi, în al doilea rând, chiar se bucură Baudrillard de o pătrundere profundă din partea fraţilor Wachowski? Este posibil ca aceştia să se fi folosit de numele său pentru a pune filmului o pecete intelectuală pe care nu şi-o merită?

În primul rând, ce se înţelege prin film intelectual de acţiune? Şi ce anume face distincţia dintre un film autentic de această natură şi unul diletant? Nu este nimic de reproşat canalelor media contemporane precum benzile desenate, televiziunea, filmele care întrebuinţează teoria literară şi culturală actuală, tot aşa cum nu este nimic de reproşat „culturii elitiste", cum ar fi romanele lui Saul Bellow, Philip Roth sau Thomas Pynchon, spectacole de televiziune, desene animate sau filme. În postmodernism, legile eclectismului şi frontierele între aşa-numita „cultură elitistă" şi cea „de jos" sunt foarte fluide. Despre *Matrix* – precum şi despre *Star Wars* şi *Star Trek* – s-au scris zeci de articole şi chiar s-au instituit cursuri universitare care să exploreze dimensiunile lui filozofice, religioase şi ştiinţifice. Un film similar, ca *Terminator*, nu a stârnit aceleaşi reacţii.

P. Chad Barnett apreciază filmul *Matrix* pentru că a reanimat cyberpunk-ul, dăruind „din nou cyberpunk-ului un anume simţ boem şi o estetică postmodernă rafinată."[36] Probabil încă mahmur după lecturile din criticul de factură neo-marxistă Fredric Jameson, Barnett ridică osanale filmului pentru consecinţele lui politice şi acţiunea „de cartografiere cognitivă amănunţită a spaţiului mondial al capitalului multinaţional. Filmul... permite celor care îl trăiesc să îşi definească poziţia ca entităţi individuale şi colective şi să îşi

---

[35] Hoffman

[36] Ibid., p. 362

recâştige capacitatea de a acţiona şi lupta..."[37] Cu alte cuvinte, Barnett chiar crede că *Matrix* deţine potenţial politic de tip radical şi i-ar putea inspira pe unii dintre privitori să se organizeze şi să se revolte împotriva sistemului capitalist.

Eu însă consider această poziţie a fi o interpretare prea utopică a efectului ideologic al filmului. *Matrix* poate sluji parţial drept un avertisment împotriva lumii realităţii virtuale, dar intriga sa nu are nici o valenţă radicală. Deşi cei doi fraţi Wachowski s-ar putea să cocheteze cu ideea că sunt ei înşişi nişte rebeli – precum Morpheus şi Neo („noi renegăm sistemul")[38] ei sunt, în schimb, ca şi George Lucas, parte integrantă a sistemului hollywoodian. *Matrix* este, ca şi *Star Wars*, o altă franciză cinematografică de acţiune, dependentă, ca şi saga creată de Lucas, de vraja exercitată de opoziţia clar conturată bine-rău, şi promiţând mântuirea prin venirea unui mesia bătăuş. Speranţa unei schimbări produse de intervenţia unui mesia descurajează orice acţiune sau gândire politică. Unul dintre critici are obiecţii în ceea ce priveşte „întregul subtext mesianic: noţiunea că un erou poate transforma o lume căzută iremediabil în hiperrealitate."[39] Eu cred că tocmai acest subtext mesianic, mitologic, ca şi cel din *Star Wars*, salvează statutul de film cult al peliculei despre care discutăm. Acesta împleteşte mitologia străveche despre venirea unui mesia cu recenta mitologie a realităţii virtuale pentru a crea un nou tip de erou religios. *Matrix* expune aceeaşi quasi-profunditate, acelaşi dialog pompos şi sugestiile religioase alegorice pe care le regăsim şi în seria *Star Wars*. Deşi prezintă un asemenea eşafodaj ideatic, *Matrix* nu are adâncimi intelectuale sau filozofice. Suntem nevoiţi să pomenim iarăşi de *Star Wars*, pentru că în ambele filme aproape toate ideile sunt împrumutate. În ciuda faptului că unii dintre noi vom recunoaşte aluziile la teoria critică postmodernă, publicul fraţilor Wachowski nu este elita minoră care îl citeşte pe Baudrillard, ci „o generaţie hrănită cu benzi desenate şi computere",[40] care cere acţiune violentă şi rapidă. Numeroşi critici s-au

[37] Ibid., p. 372
[38] *Matrix*, DVD
[39] „E-Files", p. 347
[40] Maslin

plâns că „Uneori, *Matrix* arată mai degrabă a joc video decât a film"[41] sau că reprezintă ultima fază a „escapismului cibernetic."[42] Unul dintre ei a identificat „o contradicţie destul de serioasă funcţionând într-un film care se bazează atât de tare pe efecte speciale digitale în timp ce militează împotriva unei realităţi construite de computer."[43] În plus, mai există o contradicţie care avertizează împotriva triumfului computerelor, sugerând în acelaşi timp că „înţelegerea supremă poate fi atinsă prin abilităţi care au fost căpătate prin intermediul programelor calculatorului."[44]

Mai mult, cerinţele celor mai recente filme de acţiune – şi mă refer la spectaculozitate şi violenţă – tind să nu pună în mişcare mecanismele minţii. Nu am nimic împotriva violenţei cinematografice în sine – şi literatura şi filmele de calitate abundă deseori în manifestări violente – atâta timp cât aceasta este necesară şi ajută la promovarea intrigii şi a temelor. Să luăm, de exemplu, în considerare „ultraviolenţa" bolnăvicioasă din filmul lui Stanley Kubrick *The Clockwork Orange – Portocala mecanică* (1971). Acest film, ca şi romanul lui Anthony Burgess pe care se bazează, este o meditaţie minuţioasă asupra naturii liberului arbitru şi asupra violenţei individuale în contrast cu violenţa statului.

Prin urmare, consider că plăcerile primordiale ale filmului *Matrix* sunt viscerale şi nu intelectuale, constând mai degrabă în stratagemele inovative de factură vizuală, în cascadorii şi în firul alert al acţiunii. Larry Wachowski afirmă: „Cred că violenţa ascunde multe aspecte incredibile şi minunate şi mai cred că violenţa poate fi un instrument foarte folositor pentru desfăşurarea acţiunii. Creatorii de filme au descoperit un uimitor limbaj al violenţei. De exemplu, este de-a dreptul extraordinar ceea ce reuşeşte John Woo prin întrebuinţarea stilului lui hiper-violent. Împinge imagistica violenţei la un cu totul al nivel. Tot asta am încercat şi în *Matrix*."[45] Mulţi spectatori şi

[41] Anthony
[42] Maslin
[43] Hoffman
[44] Newman
[45] Probst, p. 33

critici au savurat violenţa: „*Matrix* oferă unele dintre cele mai psihotice scene de acţiune din istoria filmului american."[46] Alţii au obiectat însă că, în final, „scenariul se degradează într-o formă înspăimântătoare de nihilism... pe măsură ce eroul înarmat până în dinţi porneşte în misiunea sa de a salva umanitatea omorând toţi semenii care îi ies în cale."[47]

Problema spectacolului cinematografic debordând de violenţă de dragul violenţei viciază multe filme SF de acţiune de dată recentă, cum ar fi *Total Recall* (1990) al lui Paul Verhoeven, care se lansează într-o combinaţie imposibilă şi riscantă între reflecţiile tulburătoare ale lui Philip K. Dick referitoare la natura înşelătoare a realităţii şi filozofia lui Arnold Schwarzenegger: „Crapă-le capul de parcă ar fi nişte nuci şi seceră-i de pe picioare cu o mitralieră." Alt film al lui Verhoeven, *Starship Troopers* (1997) – *Infanteria stelară* – (inspirat de romanul lui Heinlein), încearcă să satirizeze societatea viitorului, militaristă şi fascistă, imaginată de Heinlein, dar apoi îşi subminează satira susţinând eroismele naivo-belicoase ale protagonistului şi afundându-se grotesc în spectacolul carnagiului. Romanul lui Heinlein elogia într-adevăr o societate militaristă, dar nu „beneficia" nici de satiră şi nici de atâtea imagini ale masacrului. *Blade Runner* (1982) şi *Minority Report* (2002), ambele construite pe romanele lui Philip K. Dick, sunt, după părerea mea, filme SF de acţiune mult mai profunde decât *Total Recall*, *Starship Troopers* sau *Matrix*. Violenţa din *Blade Runner*, de pildă, este în mod deliberat bizară şi dureroasă, pentru că personajul de natură poliţistă este însărcinat să identifice şi să ucidă „replicanţi" evadaţi, oameni contrafăcuţi care nu sunt diferiţi de cei reali, dar care mor încet, îndurând durere autentică. Iar ucigaşii din *Minority Report* sunt anticipaţi şi reluaţi fragmentar, astfel încât să devină imagini traumatice, precum nişte coşmaruri repetitive. În ambele filme menţionate, violenţa ajută promovarea ideilor.

În *Matrix* însă, cred că hiperrealitatea ne imunizează împotriva hiperviolenţei. De exemplu, deoarece contrazice realitatea şi se

[46] Covert
[47] Hoffman

aseamănă cu un joc video, nu prea putem lua în serios scena uciderii poliţistului din hol. Din punct de vedere tehnic, scena este stupefiantă şi chiar incitantă pentru privire, dar tulburătoare prin implicaţiile pe care le presupune. Poliţiştii sunt ţintele anonime din jocurile video, scopul prezenţei lor fiind acela de a fi seceraţi la pământ. Uităm pentru moment că în spatele acestor poliţişti din realitatea virtuală se ascund oameni autentici. Unul dintre comentatori a scos la iveală paralele izbitoare între această scenă din filmul *Matrix* şi masacrul real de la Liceul Columbine, incluzând hainele negre de piele şi armele foarte puternice.[48]

Repet întrebarea lui Dino Felluga din eseul precedent: „Oare folosirea conştientă a teoriei postmoderne le permite fraţilor Wachowski să eludeze acuzaţia că au creat doar o bâlbâială escapistă?" Iar răspunsul meu ar fi: „Nu prea."

Mă întorc acum la cealaltă problemă pe care am pus-o: în ce măsură reflectă *Matrix* cu acurateţe ideile lui Baudrillard? Şi cât de fidel este filmul concluziilor acestuia din urmă? Răspunsul la prima întrebare ar fi că pelicula este în mod cert influenţată de ideile lui Baudrillard, dar că le diluează până la punctul în care nu mai sunt recognoscibile. Iar la a doua răspunsul este că *Matrix* nu este fidel concluziilor lui Baudrillard, deoarece dă naştere unei lumi în care irealul le este impus oamenilor (în timp ce, în lumea contemporană, noi înşine suntem artizanii propriei sorţi similare) şi deoarece oferă speranţa reîntoarcerii în real, pe care Baudrillard o consideră imposibilă.

Într-un anume sens, *Matrix* produce o variantă simplificată şi romanţioasă a cărţii *Simulacra and Simulation*. Există două lumi în film – lumea de vis a Matricei, care este o versiune creată de computer a lumii anului 1999, şi lumea reală a Pământului post-apocaliptic, din 2199 –, iar diferenţa dintre cele două este extrem de bine trasată. Aceasta este foarte bine scoasă în evidenţă şi vizual. Cameramanul Bill Pope ne-a dezvăluit că cerul lumii din Matrice a fost modificat digital pentru a părea alb. „În plus, din moment ce voiam ca realitatea universului Matricei să arate neatractiv... am

[48] Jones, p. 36-37

folosit uneori filtre de culoare verde." Prin contrast, „Lumea viitorului este rece, întunecată şi brăzdată de fulgere, aşa că am folosit o lumină albăstruie şi am şi întunecat-o rău de tot. Realitatea viitorului este şi ea foarte apăsătoare."[49] Criticul David Lavery comentează: „În *Matrix*, ştim dincolo de orice îndoială care este lumea reală... Morpheus îl introduce pe Neo în ea: «Bine ai venit în lumea reală.» Lumea reală există, chiar şi sub hegemonia «celui de-al treilea ordin al simulacrelor» al lui Baudrillard, iar arta cinematografică... o poate reprezenta şi spune o povestire eroică a recuperării ei."[50]

Prin urmare, *Matrix* îl simplifică pe Baudrillard. *Simulacra and Simulation* susţine – având sau nu dreptatea de partea sa – că este posibil ca lumea reală să nu mai persiste în spatele simulării, că nu mai există o realitate standard ce poate fi recuperată. Realul a dispărut. „De fapt, nu mai este vorba chiar de real, pentru că nu mai este împachetat de nici o formă a imaginarului. Este vorba de hiperreal."[51] În schimb, concepţia fraţilor Wachowski din *Matrix* se aseamănă îndeaproape cu noţiunile romantice ale secolului al XIX-lea referitoare la incompatibilitatea dintre două lumi: o lume falsă a aparenţelor care ascunde definitiv sau numai camuflează lumea reală. O dată ce reuşim să destrămăm iluzia, putem rămâne liniştiţi în aceasta din urmă. Este vorba despre distincţia antică dintre aparenţă şi realitate.

Nu sunt de acord cu afirmaţia lui Dino Felluga, potrivit căreia fraţii Wachowski au intenţionat să şteargă hotarele dintre lumea Matricei şi „lumea reală" a filmului. Acest lucru ar deruta şi mai mult privitorul – şi ar fi inutil într-un film pe care mulţi l-au găsit deja destul de confuz.

Pe lângă recuperarea realului, trebuie observat faptul că subtextul mesianic al filmului contrazice de asemenea pesimismul lui Baudrillard privind triumful hiperrealităţii. Nu există nici un motiv pentru ca noi să îi acordăm unui gânditor precum Baudrillard statutul de profet sau pentru ca vreun artist să fie devotat orbeşte

[49] Probst, p. 33

[50] Lavery, p. 155

[51] Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, p. 2

ideilor unui teoretician. Dar atunci când un film face aluzie la anumite teorii pe care – în mod deliberat – le înţelege eronat sau le simplifică, îşi spulberă aura intelectuală. Un critic a notat: „Dacă un film nu se pretinde altceva mai mult decât un spectacol, nu mă împotrivesc să îmi dezactivez senzorul de intrigi proaste şi să mă las purtat de val; dar când o peliculă pretinde a avea o semnificativă componentă cognitivo-ideatică (prin citarea lui Baudrillard, de exemplu), iar aceasta este pe jumătate coaptă sau fără nici un gust, încep să fierb."[52]

În concluzie, deşi *Matrix* ne şi satisface gusturile şi ne şi dă teme de gândire – şi mă refer aici la puternica metaforă centrală, şi paranoică totodată, a falsităţii „realităţii" – sunt nevoit să îl etichetez drept o tentativă nereuşită de „film de acţiune de factură intelectuală", în care spectacolul uneori depăşeşte sau contrazice ideile pe care filmul le propune.

BIBLIOGRAFIE

CĂRŢI

Baudrillard, Jean, *America* (London and New York: Verso, 1988).

Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation* (Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994).

Gibson, William, *Neuromancer* (New York: Ace, 1984).

Hayles, N. Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics* (Chicago: The University of Chicago Press, 1999).

Markley, Robert, „Introduction", *Virtual Realities and Their Discontents*, Robert Markley, ed. (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996), p. 1-10.

Poster, Mark, „Theorizing Virtual Reality: Baudrillard and Derrida," *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Marie-Laure Ryan, ed. (Bloomington: Indiana Universsity Press, 1999), p. 42-60.

[52] „E-Files", p. 349

ARTICOLE

Anthony, Ted, „At the Movies: *The Matrix*", Associated Press, March 30, 1999.
Baudrillard, Jean, „Simulacra and Science Fiction", translated by Arthur B. Evans, *Science Fiction Studies* 18.3 (November 1991): p. 309-13.
Barnett, P. Chad, „Reviving Cyberpunk: (Re)Constructing the Subject and Mapping Cyberspace in the Wachowski Brothers's film *The Matrix*", *Extrapolation* 41.4 (Winter 2000): p. 359-74.
Csicsery-Ronay Jr., Istvan, „The SF of Theory: Baudrillard and Haraway", *Science Fiction Studies* 18.3 (November 1991): p. 387-404.
Covert, Colin, '*Matrix* mates science fiction and style", *Variety*, September 24, 1999, p. 3E.
„E-Files, The", *Science Fiction Studies* 26.2 (July 1999): p. 346-49.
Gordon, Andrew,"*Star Wars*: A Myth for Our Time", *Literature Film Quarterly* 6.4 (Fall 1978): p. 314-26.
Hoffman, Adina, „*Matrix*'s Shallow Profundities", *The Jerusalem Post*, July 19, 1999, Arts, p.7.
Jones, Kent, „*Hollywood et la sage du numerique: a propos de Matrix et de* La Menace Fantome," *Cahiers du Cinema* 537 (July/August 1999): p. 36-39.
Lavery, David, „From Cinespace to Cyberspace: Zionist and Agents, Realists and Gamers in *The Matrix* and *ExistenZ*," *Journal of Popular Film and Television* 28.4 (Winter 2001): p. 150-57.
Magid, Ron, „Techno Babel", *American Cinematographer* 80.4 (April 1999): p. 46-48.
Maslin, Janet, „The Reality Is All Virtual, and Densely Complicated," *The New York Times*, March 31, 1999, p. E1.
Mitchell, Elvis, „The Wachowski Brothers", *Esquire*, March 2000: p. 224.
Newman, Kim, „Rubber Reality", *Sight and Sound* 9.6 (June 1999): p. 8-9.
Nichols, Peter M., „Home Video: More to Satisfy *Matrix* Mania", *The New York Times*, November 9, 2001, p. E26.
Porush, David, „Hacking the Brainstem: Postmodern Metaphysics and Stephenson's *Snow Crash*", *Virtual Realities and Their Discontents*, Robert Markley, ed. (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996), p. 107-41.
Probst, Christopher, „Welcome to the Machine", *American Cinematographer* 80.4 (April 1999): p. 32-36.
Oiñek, Slavoj, „The Desert of the Real", *In These Times*, October 29, 2001, p. 25-27

Site-uri WEB

Matrix Unfolded.www.suspensionofdisbelief.com/matrix/faq.html, December 14, 2001.

PETER B. LLOYD

INADVERTENȚE ÎN *MATRIX*... ȘI ÎNDREPTAREA LOR

Oare de ce rebelii trebuie să pătrundă în Matrice prin intermediul sistemului telefonic (care, la urma urmei, nici măcar nu există fizic)? Și ce s-a întâmplat cu adevărat atunci când Neo a înghițit pastila roșie (care, de asemenea, nu există)? Și de unde știa Matricea ce gust are puiul fript? Peter Lloyd, expert în tehnologie și filozof, răspunde nu numai la acestea, dar și la alte interogații.

După cum demonstrează eseurile din această carte, frații Wachowski au construit filmul lor, *Matrix*, pe mai multe niveluri. Cei doi au gândit în detaliu temelia filozofică, simbolismul religios și speculațiile științifice ale peliculei. Cu toate acestea, există în *Matrix* câteva inadvertențe, câteva aspecte ce par să nu aibă sens sau care sfidează legile științei. Printre acestea se numără:

- Bio-portul – cum este posibil ca o mufă introdusă în cap să îți controleze simțurile? Și cum poate fi fixată fără să te omoare?
- Pilula roșie – din moment ce pilula este virtuală, cum îl poate arunca pe Neo din Matrice?

- Centrala energetică – chiar pot fi oamenii surse de energie?
- Intrarea şi ieşirea din Matrice – de ce au nevoie rebelii de telefoane pentru a intra şi a ieşi?
- „Insecta" – care este scopul ei?
- Percepţii în Matrice – cum ştiu maşinile ce gust are puiul fript?
- Conştientul şi Matricea – maşinile din Matrice sunt vii şi conştiente? Sau sunt numai maşini, inteligente, dar fără minte?

Acest eseu răspunde întrebărilor de mai sus şi oferă explicaţii pentru a îndrepta situaţia.

BIO-PORTUL

Chiar pot maşinile să creeze o lume virtuală prin intermediul unui bio-port? Şi cum funcţionează acesta? Bio-portul este o modalitate de a oferi computerelor din Matrice acces total la canalele informaţionale din creier. Este localizat în spatele capului – în regiunea cervicală posterioară – probabil între osul occipital de la baza craniului şi prima vertebră a gâtului. Cel mai potrivit locaş pentru pătrunderea firelor ar fi cartilajul moale care sprijină craniul pe coloana vertebrală, după care acestea ar urca prin deschiderea naturală prin care măduva spinării este conectată cu creierul. Această procedură evită sfredelirea osului şi menţine integritatea mecanică şi biologică a cutiei craniene. Un copil căruia i se introduce un bio-port va supravieţui fără dificultate operaţiei.

Bio-portul are la capăt un mănunchi des de electrozi care va acoperi tot cuprinsul creierului. În cazul unui nou-născut, masa filamentelor de conductori – învelite într-o teacă – va fi împinsă în interior prin bio-port. Ajungând în cavitatea craniană, teaca va fi abandonată, iar filamentele se vor răspândi precum floarea unei păpădii, pătrunzând cu gentileţe în cortexul aflat în curs de dezvoltare. Tecile astfel cuibărite vor elibera o structură ramificată de electrozi filamentari. Pe măsură ce fiecare fir învelit în teacă se apropie de suprafaţa creierului, mii de electrozi mai mici sunt expulzaţi. La nou-născut, celulele creierului au numai câteva conexiuni sinaptice, astfel încât electrozii firavi pot penetra fără a provoca vreun rău.

Prin intermediul electrozilor distribuiți în întregul creier, Matricea ar putea transmite impulsurile senzoriale în două locuri: la portalele senzoriale sau adânc în labirintul creierului. De exemplu, vederea ar putea fi indusă de electrozi în nervii optici chiar în locul în care aceştia intră în creier. Impulsurile artificiale ar trece apoi în centrul vizual din cortex situat în lobul occipital, care le va prelucra de parcă ar veni de la nivelul retinei. Similar, nervii motori emergenți ar dispune de electrozi la hotarul dintre creier şi craniu. Această descriere simplă oglindeşte foarte îndeaproape starea naturală a creierului. Cu toate acestea, nu este singura posibilitate. Electrozii ar putea fi, alternativ, plasați în profunzimile creierului, după primele straturi ale cortexului vizual. Acest fapt ar simplifica semnificativ procesarea informațiilor. În cazul percepției normale, mare parte din informația primită nu este prelucrată; cea care este neimportantă este filtrată. Dacă Matricea ar expedia informația direct axonilor emergenți din cortexul senzorial – şi nu ca impuls adresat cortexului – s-ar scuti de misiunea de a îndeplini toate aceste detalii.

Una dintre scene ne dezvăluie ce metodă foloseşte Matricea. Când Neo se trezeşte şi se vede într-o cadă, smulge tuburile de oxigen şi de nutriție, se târăşte afară din fluidul gelatinos şi... percepe lumea. Faptul că vede şi aude demonstrează că atât centrul vizual cât şi cel auditiv din cortex funcționează. Acest lucru nu ar fi fost posibil dacă Matricea şi-ar fi plasat datele senzoriale în centrele mai profunde ale creierului său. În acest caz, cortexul senzorial ar fi fost ignorat: n-ar fi primit nici un fel de stimulare şi ar fi fost redundant. Dacă s-ar fi întâmplat aşa, Neo s-ar fi ridicat din cadă şi ar fi descoperit că e surd, mut, că nu percepe nici mirosul şi nici gustul, că nu poate percepe nici căldura şi nici simți ceea ce atinge, că nu îşi poate da seama dacă stă culcat sau în picioare, unde îi sunt mâinile ori picioarele. Prin urmare, Matricea i-a indus datele ei vizuale acolo unde nervul optic plecat din globul ocular intră în creier, şi nu în chiar inima procesului întreprins de creier pentru a procesa informația vizuală primită. Similar, faptul că Neo poate merge şi folosi brațele dovedeşte că şi centrul motor din cortex este complet dezvoltat şi în stare de funcționare. Mai mult, chiar şi cerebelul, responsabil cu controlul echilibrului, este funcțional. În concluzie, Matricea îşi intercepteză impulsurile motoare de la

nervii eferenţi ai creierului după ce au încheiat ultimul stadiu de procesare corticală, dar înainte ca nervii să iasă din creier.

Rebelii folosesc bio-portul pentru a încărca noi abilităţi în creierele colegilor lor – imprimându-le direct în memoria permanentă. Matricea însă nu foloseşte această modalitate; cei care populează lumea virtuală învaţă totul în maniera obişnuită, citind cărţi şi mergând la facultate. Prin urmare, de ce au dotat arhitecţii Matricei bio-portul cu capacitatea de a descărca informaţie? De fapt, este chiar un efect secundar al instalării bio-portului. Ar fi putut ataşa electrozi numai fibrelor nervoase motorii şi senzoriale. Dar acest lucru este dificil: instalatorul ar trebui să prezică locul în care este ancorată fiecare fibră nervoasă, prezicere care este greu de realizat fără greş, ţinând cont de plasticitatea creierului nou-născutului; în plus, trebuie să navigheze prin ţesutul neural pentru a identifica aceste locusuri. O metodă mult mai sănătoasă şi mai uşor de adaptat este aceea de a aşterne un covor de electrozi în întreg creierul şi de a permite sistemului de operare să localizeze canalele senzoriale şi motorii prin monitorizarea fluxurilor de date.

Capacitatea rămasă este disponibilă pentru a putea fi exploatată de alţii şi rebelii o folosesc pentru a descărca puternice cunoştinţe de kung-fu în creierul lui Neo şi pentru a sădi capacităţi de pilotare a unui elicopter în cel al lui Trinity. Dacă Matricea ar afla vreodată de aceste tehnici, i-ar arunca pe rebeli în haos, trimiţând impulsuri care să slujească propriilor ei scopuri.

PILULA ROŞIE

Morpheus îi oferă lui Neo şansa vieţii sale, sub forma vestitelor pilule: una albastră, cealaltă roşie. Dar ce efect poate avea o pilulă virtuală asupra unui creier real? După cum am văzut deja, Matricea interacţionează cu creierul numai în fibrele nervoase motorii şi senzoriale. Nu-i afectează acestuia procesele interioare, unde ar trebui să acţioneze substanţe chimice psihoactive reale. Analgezicele minore precum aspirina ar funcţiona prin inducerea unui efect în afara centrilor cerebrali, îndepărtând impulsurile dureroase din partea programului avatarului.

Cel mai probabil, pilula albastră este un placebo. Morpheus nu spune decât: „Iei pilula albastră şi povestea se termină. Te vei trezi în patul tău şi vei crede ceea ce vrei să crezi." Nu aflăm niciodată ce efect ar avea această pastiluţă, dacă ar avea vreunul.

Prin urmare, cum acţionează pastiluţa validă, adică cea roşie? Din moment ce aspirina virtuală ar putea funcţiona ca analgezic, modulul programului avatarului trebuie să fie capabil să accepte instrucţiuni pentru a anula orice impuls senzorial. Evident, pastila roşie îi oferă avatarului o comandă mascată de a anula orice asemenea impuls. Prin urmare, şterge şi percepţia lui Neo privitoare la lumea virtuală, cu care Matricea l-a hrănit toată viaţa. În loc să stea într-un fotoliu într-o cameră de hotel, Neo simte şi vede pentru prima dată că este cufundat într-un lichid. Această percepţie este filtrată în totalitatea percepţiilor sale referitoare la imaginile mentale proprii Matricei. Neo atinge oglinda şi descoperă că aceasta este un lichid vâscos care i se caţără pe braţ, acoperindu-i pieptul şi alunecându-i pe gât. Un amestec de percepţii ale trupului şi imagini mentale este tipic pentru ceea ce se întâmplă atunci când te trezeşti dintr-un vis; percepţiile externe sunt modificate pentru a se potrivi conţinutului visului. Un vis în care ţi se pare că te prăbuşeşti de pe o stâncă se poate termina printr-o cădere din pat. În film, numai Neo poate vedea oglinda lichefiată, fapt neobservabil de către ceilalţi din încăpere. Pentru prima dată, senzaţiile sale trupeşti veritabile îi năvălesc în creier, iar acesta din urmă se străduieşte să le integreze în cadrul stabil în care eroul a trăit până în acel moment.

O altă cale de evadare din Matrice, în afară de pastila roşie, ar fi meditaţia. Practica budistă numită *vipassana*[1] oferă practicanţilor introspecţii pătrunzătoare în propriile lor procese mentale.

[1] În cea mai veche formă de budism, Teravada, cele două variante majore de meditaţie sunt Vipassana (cuvântul pentru „introspecţie" din limba Pali) şi forma sa complementară, Samatha („linişte"). Vipassana constă în educarea sistematică a elementelor care constituie conţinutul conştiinţei. În mod permanent, implică ignorarea valului în continuă creştere al vorbăriei din minte. Pe parcursul timpului, vorbăria se potoleşte, iar activitatea preconştientă devine mult mai uşor observabilă. Datele de laborator susţin ipotezele potrivit cărora practicanţii pe termen lung devin conştienţi de microprocesele care au loc în creier, până la nivel celular. Vezi lucrările lui Shinzeng Young.

Îndepărtează bariera dintre conştient şi subconştient. Un practicant al vipassanei, trăind în Matrice, ar descoperi interfaţa dintre electrozii Matricei şi creier. Un practicant expert ar putea depăşi fluxul de imagini mentale furnizate de Matrice şi ar vedea realitatea. Morpheus pomeneşte faptul că cineva s-a eliberat din Matrice. Poate că a reuşit prin meditaţie. E nevoie însă de ani întregi de exerciţiu pentru a atinge această performanţă. A-i îndruma pe alţii către adevăr ar implica instituirea unei şcoli care să-i antreneze pe recruţi timp de ani de zile pentru a urmări ceea ce un individ a pretins că este adevărul, deşi toţi ceilalţi l-au considerat pură invenţie. Nu există nici o îndoială că Oracolul încurajează această practică. Şi nu este surprinzător faptul că pastila roşie a fost inventată cu scopul de a fi o cale directă şi rapidă.

Echipa lui Morpheus monitorizează evoluţia lui Neo. În timp ce îşi dă seama că este cufundat în lichid, Neo intră în panică şi instinctul de a nu muri înecat îl îndeamnă să îşi smulgă tuburile din gură. Ca şi cum s-ar trezi dintr-un vis, Neo este asaltat de lumea senzorială, iar faptul că sistemul Matricei i-a conservat atât de bine coordonarea mâinilor este de-a dreptul remarcabil. Apucă – cu tărie – tuburile şi le trage afară, folosindu-şi mâinile fragede care nu au mai atins ceva vreodată.

În momentul în care este detectată ieşirea lui Neo din Matrice, un robot îl examinează şi îl aruncă afară din păstaia sa. Fiind prea slăbit pentru a putea înota, trebuie pescuit fără întârziere din apa reziduală. Cum îl vor găsi însă rebelii? Într-o centrală energetică în care ar putea încăpea toată rasa umană, ar putea exista sute de astfel de canale de scurgere. Morpheus i-a indicat lui Neo faptul că „pastila pe care ai înghiţit-o face parte dintr-un program de urmărire." Pe lângă faptul că îi anulează lui Neo impulsurile senzoriale, pastila roşie introduce un semnal în reţeaua Matricei. În momentul în care computerul de pe *Nebuchadnezzar* localizează semnalul, poate identifica locul în care se află Neo şi îndrepta nava în direcţia corectă. Într-un moment de tensiune înainte de localizarea acestui semnal, Morpheus spune: „În curând vom avea nevoie de un semnal", iar Trinity exclamă că inima lui Neo a intrat în fibrilaţie deoarece panica e pe cale să îi provoace un infarct. Apoc găseşte semnalul în chiar ultima clipă, înainte

ca creierul lui Neo să se deconecteze din reţeaua Matricei şi să dispară semnalul.

CENTRALA ENERGETICĂ

În timpul scenei fotoliului, asistăm probabil la cel mai criticat element din intriga filmului *Matrix*. Morpheus pretinde că rasa umană este prizonieră într-o centrală energetică, unde trupurile umane sunt folosite drept sursă de bioelectricitate. Din punct de vedere tehnic, este un nonsens; violează legea fundamentală a conservării energiei. Fiinţele umane ar trebui hrănite, iar legile fizicii cer ca energia consumată drept hrană să fie mai mare decât cea generată de corpul uman. Faptul că Morpheus nu prea a înţeles ce se întâmplă este subliniat de menţionarea în acelaşi discurs a descoperirii de către maşini a unei noi forme de fuziune nucleară. Fără îndoială că fuziunea este sursa reală de energie pe care o folosesc maşinile. Prin urmare, ce fac oamenii în centrala energetică? Fuziunea controlată este un proces subtil şi complex, care pretinde monitorizare constantă şi minuţiozitate. Creierul uman, pe de altă parte, este un splendid computer alternativ. Este extrem de probabil ca maşinile să canalizeze capacitatea neexploatată a creierului uman pentru a controla reacţiile fuziunii nucleare. (n.Yeffeth.: Şi Sawyer ajunge la o concluzie asemănătoare în eseul său din acest volum.)

INTRAREA ŞI IEŞIREA DIN MATRICE

Lumea virtuală din Matrice nu este încorsetată de legile fizice aşa cum le cunoaştem noi, dar pentru ca aceasta să pară în mod constant realistă, legile fizicii trebuie respectate acolo unde pot fi percepute de fiinţele umane. Accesul în şi din lumea virtuală este o problemă, pentru că materializarea şi dematerializarea violează legile conservării masei şi energiei. În plus, ceea ce se găsea în spaţiul ocupat acum de corpul care se materializează trebuie îndepărtat; şi asta cu viteză explozivă dacă materializarea este instantanee. Invers, în cazul dematerializării, aerul înconjurător ar invada spaţiul golit cu o forţă imploziv egală. În *Matrix* nu vedem astfel de explozii şi de implozii, prin urmare: cum reuşesc rebelii?

În computerul Matricei, modulele programelor reprezintă obiectele observabile din lumea virtuală, iar aceste module interacţionează prin intermediul mesajelor predefinite. Un asemenea mesaj emis de un corp uman virtual – sau „avatar" – este: „Ce văd când mă uit în direcţia X?" Un modul al cărui obiect este în raza vizuală X va răspunde cu un mesaj specificând culoarea, luminozitatea şi textura pe care fiinţa umană ar trebui să le vadă în acea direcţie. Dacă avatarul unui rebel trebuie să fie vizibil altor oameni care sunt implantaţi adânc în lumea Matricei, computerul lui *Nebuchadnezzar* trebuie să culeagă acele interogaţii „Ce-văd-eu" şi să le răspundă cu propriul mesaj „Vezi-asta".

Un corp uman virtual nu trimite mesajul „Ce-văd-eu?" fiecărui modul din Matrice, pentru că astfel ar suprasolicita reţeaua. Le expediază numai unui „registru" de module, care înregistrează forma, mărimea şi poziţia obiectului virtual. Apoi, geometria fundamentală îi spune ce module să ţintească. Pentru mai multă eficienţă, fiecare volum de spaţiu vizibil, cum ar fi spaţiul unei clădiri, dispune de propriul registru.

Pasul cheie pentru materializarea unui corp într-un anumit spaţiu este ca modulul lui să fie introdus în registrul acelui spaţiu. Pentru a fi dematerializat, este şters din acel registru. Din momentul în care este introdus, oricine priveşte în acea direcţie va vedea corpul virtual al acelui modul. Matricea nu poate permite unui modul să se insereze arbitrar într-un registru, deoarece acest lucru ar putea încălca masa de conservare dacă ar conduce la materializarea unui obiect într-o zonă în care ar exista un observator conştient.

Registrele spaţiilor nesupravegheate nu cunosc aceste constrângeri. Dacă nimeni nu păzeşte o cameră şi intrările în ea, atunci un corp se poate materializa fără probleme în interiorul ei fără să încalce vizibil legile simulate ale fizicii.

Dar asta nu înseamnă că legile fizicii îşi pierd valabilitatea în momentul în care încăperea se goleşte de observatori. Nici masa şi nici scaunele nu încep să plutească, ignorând legea gravitaţiei, când nimeni nu se uită. Mai degrabă putem considera că Matricea nu se oboseşte să declanşeze simularea pentru o cameră la care nu se uită nimeni. În registrul ei, reţine detaliile legate de poziţia fiecărui

obiect, dar camera nu mai este redată sub forma imaginilor mentale vizuale şi tactile.

Prin urmare, atunci când computerul navei *Nebuchadnezzar* trebuie să materializeze un rebel, trebuie să găsească o cameră nesupravegheată şi să insereze în registrul ei modulul de date ale corpului unui rebel. În consecinţă, dacă altcineva intră în cameră, îl va vedea pe acesta din urmă ca pe oricare alt obiect din acea încăpere. Iar rebelul poate ieşi din cameră şi pătrunde firesc în orice altă parte a lumii Matricei. Iată modalitatea prin care rebelii se materializează în Matrice fără să provoace explozii sau să destrame integritatea simulării.

Când rebelul iese, modulul care îi simulează corpul este şters din registru. Acest lucru trebuie să se petreacă numai în momentul în care respectivul corp nu este observat de nimeni. Cu toate acestea, există un stadiu intermediar, „impercepţie", care scoate corpul din lumea virtuală deşi modulul de date este încă în registru. Aceasta este o procedură de urgenţă pe care sistemul de operare al navei *Nebuchadnezzar* o foloseşte pentru ieşirile rapide.

Deşi programul Matricei nu poate introduce sau şterge un modul în timp ce obiectul acestuia este văzut de către cineva, îi permite însă oricărui modul să îşi schimbe înfăţişarea. Agenţii folosesc acest tertip de fiecare dată când intră în lume. Un agent niciodată nu se materializează sau dematerializează, ci preschimbă înfăţişarea avatarului unei alte persoane, astfel încât să se asemene trăsăturilor personale ale agentului.

Pentru ca un rebel să devină imperceptibil, computerul de pe *Nebuchadnezzar* transformă înfăţişarea vizibilă a corpului în transparenţă, iar rezistenţa mecanică a corpului în aer. Din punctul de vedere al unui privitor, corpul s-a topit în aer. Din punctul de vedere al programului, modulul de date este încă în registru, dar simulează un corp similar aerului. Mai târziu, când scena nu mai este privită de nimeni, modulul va fi şters.

Acest lucru se petrece o singură dată, atunci când Morpheus părăseşte metroul. În momentul în care computerul de pe *Nebuchadnezzar* i-a localizat avatarul, trimite o comandă pentru a-l face invizibil. Avatarul nu va fi afectat în întregime de la început: modulul trebuie mai întâi să-şi adapteze înfăţişarea pentru a se

potrivi perfect cu mediul înconjurător. Prima parte a corpului care va primi comanda este ţesutul nervos al urechii, care la început va căpăta o culoare alb-strălucitor, înainte de a deveni întru totul transparent. Urmează restul corpului. Înfăţişarea sa oscilează în jurul a orice este vizibil în fundal pentru ca apoi să devină transparent: acolo unde stătea Morpheus, observăm că fundalul parcă pâlpâie pentru câteva clipe. Aspectul unitar al corpului devine evanescent: câteva clipe după ce trupul lui Morpheus a ajuns invizibil, receptorul telefonului pe care îl ţinea în mână cade, leneş mai întâi, înspre pământ. Secvenţa este în concordanţă nu cu ştergerea bruscă a modulului corpului, ci mai degrabă cu faptul că îşi schimbă înfăţişarea.

LINIILE TELEFONICE

Telefoanele joacă un rol cheie în intrarea şi ieşirea din Matrice. Dar rebelii nu călătoresc prin liniile telefonice ca impulsuri de energie. Nu există nici un dispozitiv la capătul telefonului care să reconstruiască trupul uman din date: nu te-ai alege decât cu un zgomot în ureche. Mai mult chiar, lăţimea de bandă a liniei telefonice este mult prea îngustă pentru a transporta o fiinţă umană întreagă. Şi oricum, nimeni nu călătoreşte cu adevărat prin linii telefonice în lumea din Matrice, din moment ce sunt doar virtuale.

În loc să fie un canal prin care să se realizeze transportul rebelilor dematerializaţi, linia telefonică este un mijloc de navigaţie. Ea indică locul în care un rebel va intra sau va ieşi din Matrice.

Intrarea în vasta Matrice presupune specificarea locului unde avatarul se va materializa. Pentru a introduce un avatar în lumea Matricei, rebelii trebuie să întrebuinţeze principii de navigaţie în sensul fizic. Şi asta prin intermediul reţelei telefonice, care a invadat cu dispozitive electronice fiecare colţişor al lumii locuite, fiecare dintre ele având o etichetare electronică unică. Fără să ştie nimic despre societatea umană şi convenţiile ei, modulele fizice ale Matricei pot determina destinaţia unui anume apel telefonic.

Şi atunci, cum dau rebelii un telefon în Matrice? Trebuie să formeze numărul, dar nu pur şi simplu ridicând receptorul şi dând telefon pe un număr din Matrice, pentru că orice aparat telefonic

de pe *Nebuchadnezzar* este conectat la reţeaua telefonică din lumea reală, şi nu la reţeaua virtuală a Matricei. În interiorul Matricei, orice număr trebuie apelat cu subtilitate, fără a încălca legile simulate ale electromecanicii.

Pentru a afla cum se întâmplă acest lucru, trebuie să ştim ceva despre infrastructura Matricei. Sistemele computaţionale monolit nu au viaţă lungă, prin urmare Matricea este un ansamblu de module independente, fiecare dintre ele având „o adresă unică în reţea." Pentru ca unul dintre module să comunice cu altul, va plasa un mesaj în reţea, care va conţine adresa destinaţiei dorite. Modulul expeditor nu are motiv să cunoască unde se află celălalt în unitatea centrală electronică a Matricei. S-ar putea să se afle la câţiva centimetri sau la un kilometru distanţă.

Această schemă este trainică şi flexibilă. Nu există un punct central de conectare, iar modulele individuale pot fi scoase sau introduse în reţea fără a perturba întregul. La fel, şi rebelii pot interveni în reţeaua Matricei. După ce se conectează la reţea, echipamentul lor va pretinde că este pur şi simplu unul dintre celelalte module. Poate trimite un mesaj în reţea, care va fi transmis, primit şi descifrat de modulul căruia i se adresează asemenea unui mesaj obişnuit. Astfel, pentru a efectua un apel telefonic, echipajul va plasa în reţea un mesaj adresat oricărui modul care simulează o antenă pentru direcţionarea apelurilor de pe telefoanele celulare. Aceasta va intercepta şi decoda mesajul clandestin ca şi cum ar proveni de la o sursă de încredere. Primind acest mesaj, modulul antenă îşi va îndeplini rolul în ceea ce priveşte efectuarea unui apel telefonic.

Operatorul de pe *Nebuchadnezzar* păstrează contactul cu rebelii aflaţi în Matrice chiar şi atunci când nava se află în mişcare, şi de aceea trebuie să folosească staţii radio din reţea. Este posibil ca şi rebelii să îşi fi instalat propriul radio-receptor pirat – pe care l-au izolat şi ascuns bine undeva într-un colţ întunecat – şi să îşi conecteze cablul într-o mufă liberă. Şi mai posibil însă este ca Matricea însăşi să folosească radioul ca parte a infrastructurii reţelei sale şi ca rebelii să transmită mesajele pe aceeaşi frecvenţă.

Materializarea şi dematerializarea însă necesită prezenţa unei adrese din reţea, care este obţinută după cum urmează. Când

Nebuchadnezzar efectuează un apel în Matrice, plasează în reţea o entitate de date care spune: „Te rog să formezi numărul (212) 123-4567" – sau care va fi fiind numărul – împreună cu propria adresă a lui *Nebuchadnezzar* drept destinaţie de returnare, să spunem 9.54.296.42. Când apelul este conectat, Matricea va returna o altă unitate de date, adresată navei *Nebuchadnezzar*, care sună cam aşa: „Mesaj pentru 9.54.296.42.: apelul a fost conectat la numărul (212) 123-4567." Tot ceea ce are de făcut computerul de pe *Nebuchadnezzar* este să fie atent să îşi audă propria adresă, pentru a identifica, ataşată de aceasta, adresa din reţea a numărului cerut.

De îndată ce apelul este conectat, *Nebuchadnezzar* va intra în posesia adresei din reţea a acelei destinaţii.

Exact acelaşi procedeu se derulează atunci când un rebel trebuie să părăsească lumea Matricei. Pentru a-l despărţi pe rebel de avatarul său, computerul de pe *Nebuchadnezzar* trebuie să identifice poziţia avatarului în lumea virtuală. Ca şi mai înainte, nu e necesar numai să localizeze corpul virtual al avatarului prin intermediul unor date care aparţin culturii umane. Nu ajută la nimic să descoperi că Neo este la intersecţia dintre străzile 56 şi Lexington, ci mai degrabă este nevoie de o adresă din reţea pe care sistemul de operare al Matricei să o poată urmări. Desigur, *Nebuchadnezzar* o obţine făcând un apel către un număr din lumea Matricei căruia trebuie să i se răspundă pentru ca adresa din reţea să îi fie returnată computerului de pe navă. O dată ce acest procedeu a fost efectuat, modulul avatarului poate fi şters din registrul acelei locaţii.

De ce nu-şi poate efectua echipajul ieşirile prin intermediul modernelor telefoane mobile pe care rebelii le au asupra lor? De ce e nevoie să vâneze o linie telefonică fixă în timp ce au şi agenţii pe urmele lor? Răspunsul este că telefoanele mobile nu sunt parte integrantă a lumii Matricei şi nu dispun de adrese în reţea care să fie cunoscute programului Matricei. Telefonul mobil este proiectat în universul Matricei de computerul de pe *Nebuchadnezzar*, împreună cu corpul şi hainele avatarului – şi eventual cu armele pe care Neo şi Trinity le poartă asupra lor. Programul care simulează telefoanele mobile este derulat de computerul de pe *Nebuchadnezzar* şi nu de cel al Matricei, astfel încât rebelii trebuie

să identifice linii telefonice analogice – care sunt destul de rare într-o epocă în care toată lumea are un telefon mobil.

„INSECTA"

Înainte ca Neo să fie dus la întâlnirea cu Morpheus, agenții îi introduc o „insectă" electronică în corp. Trinity o scoate însă înainte ca ea să producă vreo stricăciune. Dar ce rol avea insecta? Ținând cont că e destinată să acționeze în corpul uman, ar trebui să fie cât mai mică posibil. Cu toate acestea, este foarte limpede că este mult mai mare decât un dispozitiv radio în miniatură care l-ar putea ține pe Neo sub urmărire. Trinity afirmă că Neo este periculos pentru ei, rebelii, atâta timp cât nu este „curat". Putem înțelege că „insecta" este de fapt un soi de dispozitiv exploziv, probabil unul care va exploda în momentul în care va auzi vocea lui Morpheus, pulverizându-i nu numai pe cei doi, ci și pe ceilalți care ar fi prezenți în aceeași încăpere.

Cu câteva secunde înainte de a fi implantată, insecta devine o creatură animată și scutură din picioruțe. Cu toate acestea, după ce Trinity o aruncă pe fereastra mașinii, își reia forma inertă. Este o altă ilustrare a modului limitat în care agenții utilizează facilitatea oferită de programul Matricei în ceea ce privește modificarea formei, care permite unui obiect să își schimbe trăsăturile la comanda programului.

PERCEPȚIA ÎN *MATRIX*

La cina de pe *Nebuchadnezzar*, Mouse meditează asupra modului în care Matricea a decis ce gust ar trebui să aibă carnea de pui și se întreabă dacă nu cumva mașinile au perceput totul greșit ținând cont că ele nu sunt capabile să simtă gustul.

O mașină lipsită de conștiință nu poate percepe nici gustul și nici culorile, de exemplu. Un computer poate stoca informație despre lumina colorată, cum ar fi o fotografie digitală, dar o face fără a avea cea mai vagă idee conștientă despre ceea ce înseamnă a percepe culoarea. Fotografia digitală va reprezenta percepția conștientă a culorii numai în momentul în care cineva o privește. Toate senzațiile

noastre conştiente îi vor rămâne străine computerului. Senzaţia atingerii unui petec de mătase, textura crustei de pe felia de pâine prăjită, greaţa sau o gâdilătură: computerele nu vor ajunge niciodată să cunoască toate acestea. În aceste condiţii, Mouse era îndreptăţit să se îndoiască dacă Matricea putea şti cum miroase, cum arată, ce gust, ce senzaţie tactilă şi auditivă îţi provoacă o anumită entitate.

Dar Matricea nu trebuie să perceapă aceste trăsături pentru a le cunoaşte cu adevărat. După cum am lămurit deja, Matricea îşi imprimă impulsurile în nervi în locul unde aceştia intră în creier şi nu în centrii nervoşi din profunzime. Astfel, în momentul în care mănânci pui (virtual) fript în Matrice, aceasta va activa nervii din limbă şi nas, iar creierul va interpreta totul ca senzaţii gustative. Matricea va participa cu o copie a şirului de impulsuri electrice care s-ar produce în realitate în cazul în care chiar ai băga în gură carne de pui. Din pricina modului în care Matricea a fost implantată în creier, beneficiază de mult mai puţină libertate decât a presupus Mouse. Deşi Matricea nu este conştientă de gusturi, cu toate acestea poate şti care celule chimio-sensibile din gura şi nasul unui om provoacă gustul şi mirosul necesare momentului.

FELUL ÎN CARE NEO ESTE STĂPÂN PESTE PROPRIUL AVATAR

Pentru cei care înclină spre plauzibilitatea SF-ului, controlul supraomenesc pe care Neo îl are asupra avatarului său corporal este un element tulburător în *Matrix*. Mai ales scena triumfală din final, în care Neo zboară asemenea lui Superman, a fost foarte criticată. Dar oare chiar este ea în totală contradicţie cu ceea ce am concluzionat despre Matrice? Şi cum îşi depăşeşte Neo limitele umane?

Matricea interacţionează cu creierul, iar la rândul lui acesta afectează trupul. Atunci când Neo este rănit în timpul antrenamentelor, descoperă că din gură îi curge sânge. Îl întreabă pe Morpheus: „Dacă eşti omorât în Matrice, mori aici?", dar primeşte următorul răspuns criptic: „Corpul nu poate trăi fără minte." Dar este un răspuns cu două tăişuri; în cele din urmă, avatarul lui Neo este omorât în Matrice, determinând încetarea funcţiilor vitale în trupul real.

Stările şi credinţele mentale pot afecta trupul pe multe căi. În cazul efectului placebo, credinţa că o pastilă este un medicament poate vindeca o boală; în cazul hipnozei, imaginarea prezenţei unei flăcări pe încheietura mâinii poate produce arsuri. Într-un cadru total virtual, mintea acceptă fără opoziţie ceea ce i se prezintă. Dacă Matricea trimite impulsuri potrivit cărora corpul avatarului a murit, atunci mintea va bloca organele-cheie: inima şi plămânii. Va interveni la scurt timp şi moartea în sine, dacă nu se va trece la resuscitarea inimii.

Într-o scenă de apogeu, agentul Smith ucide avatarul lui Neo în cadrul Matricei. Creierul lui Neo acceptă această soartă: întrerupe activitatea inimii şi starea de conştienţă. Cu toate acestea, creierul real are încă destul sânge oxigenat pentru a mai funcţiona pentru un interval de aproximativ trei minute, după care ar suferi deteriorări ireversibile, urmate de moarte cerebrală. În tot acest timp, centrul auditiv din cortex continuă să funcţioneze şi să filtreze vorbele lui Trinity, chiar dacă inconştient. Mesajul lui Trinity este înţeles de mintea subconştientă a lui Neo: astfel i se cristalizează în minte înţelegerea profundă a faptului că lumea Matricei este iluzorie. La nivel intelectual, Neo credea deja acest lucru, dar acum o ştie şi la nivelul visceral al minţii, acel nivel care constituie interfaţa cu fiziologia lui. Simţindu-se mult mai puternic după înţelegerea faptului că moartea avatarului nu reprezintă şi moartea sa, Neo recâştigă controlul asupra acestui avatar prin căpătarea unor puteri supraomeneşti: avatarul poate opri gloanţele şi zbura în înălţimi.

Noile puteri ale lui Neo contrastează cu rigida respectare a legilor simulate ale fizicii la care aderă în general Matricea. Astfel se dezvăluie faptul că Neo a câştigat acces direct la modulele programului care simulează avatarul său. Se ridică două întrebări: De ce avatarul creat de program acceptă comenzi de a se transforma pe sine când de fapt în general respectă strict simularea fizică? Şi cum poate creierul lui Neo să emită asemenea comenzi care depăşesc în mod limpede gama impulsurilor musculare normale?

Programul care simulează avatarul ar trebui să aibă un port special, destinat exclusiv uzului agenţilor, care să uşureze accesul comenzilor ce induc schimbarea proprietăţilor interne ale corpului avatarului. Agenţii folosesc această facilitate pentru a se întrupa în diverse

avataruri umane. Ca toate programele, avatarul se va supune unor asemenea comenzi de oriunde ar veni, cu condiţia să fie corect formulate. Am văzut mai devreme modul în care computerul de pe *Nebuchadnezzar* a folosit această putere de transformare pentru a-l face pe Morpheus să dispară din staţia de metrou. Acum, creierul lui Neo foloseşte, direct, acelaşi port de comandă.

Comenzile de a transforma corpul nu pot fi transmise prin conductorii care transportă impulsurile musculare obişnuite de la creier la modulul avatarului. Astfel încât îi folosesc pe ceilalţi conductori – aparent redundanţi – care sunt răspândiţi în restul creierului. Faptul că aceştia sunt conectaţi la un terminal al Matricei este un produs secundar al felului în care arhitectul acesteia a folosit interfeţele cu scop general. Când un nou-născut este conectat la modulul din program care îi conduce avatarul, nu există nici o modalitate de a pre-determina care conductor transportă un anume flux de informaţie. Astfel, la terminalul Matricei, fiecare conductor este liber să se conecteze la orice port al modulului avatarului. Unele astfel de porturi vor emite impulsuri simulate pornite din ochii virtuali sau din alte organe de simţ şi se vor conecta la cortexul senzorial al creierului; altele vor accepta comenzi motorii de a efectua contracţiile muşchilor virtuali şi se vor conecta la centrul motor din cortex. Într-un proces de retroacţiune care oglindeşte felul în care plasticitatea naturală a creierului se adaptează inervaţiei, conexiunile adecvate sunt susţinute, iar cele inutile sunt ignorate. Pe măsură ce un sugar ajunge la vârsta primei copilării, va obţine reacţii de răspuns prin folosirea simţurilor şi muşchilor simulaţi ai avatarului şi ca urmare creierul său va dezvolta conexiuni normale şi puternice la canalele convenţionale de intrare-ieşire. Ceea ce îi lipseşte însă sunt conceptele abstracte de care are nevoie pentru a folosi portul special care primeşte comenzile de transformare. Astfel încât conexiunea creierului cu aceşti conductori se atrofiază. Cu toate acestea, structura tehnică a acelei conexiuni speciale rămâne la locul ei. În timpul antrenamentului de kung-fu al lui Neo, creierul său redescoperă conductorii abandonaţi şi tânărul începe să pună în mişcare unele schimbări rudimentare, conferindu-le muşchilor avatarului său puteri supraomeneşti. Numai în urma înţelegerii profunde pe care o capătă ca urmare a învierii după moartea

avatarului său va intra în posesia atitudinii mentale necesare stăpânirii neştirbite a acestei funcţii de transformare.

Existenţa acestei „intrări din dos" – prin care se pot efectua schimbări – în programul avatarului este o eroare de securitate despre care arhitecţii Matricei nu au crezut vreodată că va putea fi exploatată de nişte biete fiinţe umane; doar că acum ea ameninţă însăşi existenţa Matricei, deoarece Neo se foloseşte de puterea pe care i-o oferă.

CONŞTIENTUL ŞI MATRICEA

Ultima interogaţie pe care o voi examina în acest eseu este una complexă, care se menţine în atenţia şi discuţiile cercurilor ştiinţifice şi filozofice. Pot fi maşinile conştiente? În viaţa noastră cotidiană considerăm că maşinile sunt ignorante şi ne permitem să nu ne punem această întrebare, astfel încât nu deţinem un criteriu prestabilit pentru a judeca dacă maşinile inteligente din aria ştiinţifico-fantasticului sunt conştiente. Cât de mult trebuie să se asemene o maşină unui om încât să fie conştientă? Oamenii sunt caracterizaţi de un ciorchine de proprietăţi mereu nelipsite: au percepţii conştiente şi emoţii, emit opinii şi au diverse convingeri, intuiţie şi inteligenţă, folosesc un limbaj, au viaţă şi sânge cald şi sunt înzestraţi cu creier. În viaţa de zi cu zi nu suntem nevoiţi să separăm aceste concepte şi să decidem care sunt necesare şi suficiente pentru percepţia conştientă. Spre deosebire de noi, animalele inferioare nu sunt la fel de inteligente şi nici nu se folosesc de limbaj asemenea nouă. Ca urmare, se consideră că animalele superioare simt percepţii conştiente fundamentale – cum ar fi culorile şi sunetele, căldura şi frigul – cam ca şi noi, lipsindu-le însă structura organizată a gândirii. Dar ce se petrece în cazul maşinilor, care sunt şi inteligente şi folosesc şi un limbaj, dar nu sunt constituite din ţesut biologic? Ar putea fi acestea conştiente?

Pentru a putea da un răspuns raţional acestei probleme delicate, avem nevoie să cunoaştem cu exactitate ideile implicate. Cea mai vătămătoare şi mai obişnuită combinaţie în acest tip de interpretare este aceea dintre „inteligenţă" şi „conştient". Alan Turing, în faimoasa sa lucrare care a făcut cunoscut Testul Turing, a folosit

termenii interşanjabil, dar este deja notorie înclinaţia matematicienilor de a se juca fără prea multă chibzuinţă cu terminologia. Filozofii, a căror trăsătură distinctivă este configurarea clară a conceptelor, au insistat întotdeauna pe conservarea distincţiei dintre termeni. Inteligenţa este capacitatea de a rezolva problemele, în timp ce conştientul este capacitatea de a trăi subiectiv senzaţiile.

După cum vom vedea, inteligenţa poate fi atinsă şi fără conştient.[2] Un computer poate fi programat să îndeplinească sarcini care presupun inteligenţă – cum ar fi să joace şah sau să înţeleagă limbajul – prin intermediul unor procese deterministe bine definite, fără a fi necesară introducerea unor experienţe conştiente dilematice în sistemul de operare. Pe de altă parte, o fiinţă conştientă poate experimenta trăiri subiective – cum ar fi perceperea culorii „roşu" sau trăirea unei stări de furie – necesitând întrebuinţarea inteligenţei pentru a rezolva orice problemă. Un android ar putea fi de mii de ori mai inteligent decât orice fiinţă umană şi lipsit de orice sclipire de viaţă mentală interioară. Pe de altă parte, o creatură ar putea fi idioată şi avea totuşi trăiri subiective.

Agentul Smith este exemplul unei maşini care manifestă comportament uman, despre care – dacă aţi fi martorul unor asemenea gesturi şi cuvinte la o fiinţă umană – aţi considera că dovedeşte emoţii şi voinţe conştiente. Fără îndoială, graba interpretării este amăgitoare. Atunci când vedeţi pe cineva râzând de bucurie sau ţipând de durere, nu deduceţi starea mentală a acelei persoane din acele manifestări exterioare, fără să judecaţi mai profund. E mai degrabă vorba despre o percepere directă a emoţiilor. Cu toate acestea, ştim de la actorii cunoscuţi că acest gen de emoţii poate fi uşor simulat. Prin urmare, chiar faceţi o deducţie, chiar dacă este una instinctivă. Filozofia este cea care se ocupă de asemenea inferenţe instinctive. Dacă vedeţi o anumită persoană comportându-se ostentativ, deducţia voastră nu este bazată în totalitate pe ceea ce vedeţi, ci şi pe informaţie pre-existentă (de exemplu, dacă această persoană este un actor jucând pe o scenă). Mai mult chiar, vă bazaţi pe presupunerea absolut îndreptăţită că atitudinea unei

[2] Pentru o perspectivă alternativă, vezi eseul lui Kurzweil din acest volum (n. Yeffeth).

anumite persoane izvorăşte dintr-un creier identic cu al vostru. Când aceste premise sunt subminate, veţi revizui cu siguranţă deducţiile pe care le-aţi făcut mai înainte. Dacă toată lumea din jur va începe să aplaude atunci când manifestările iau sfârşit, înseamnă că a fost o mostră de teatru stradal şi că persoana numai se prefăcea. Sau dacă persoana cade victimă unui accident îngrozitor şi i se crapă capul, scoţând la iveală circuite electrice în loc de creier, înseamnă că era vorba de un android care doar imita acele emoţii.

Un pas cheie în cadrul deducţiei este premisa că emoţia joacă un rol în bucla cauzală care produce cuvintele şi gesturile vizibile la exterior. Dacă în schimb am stabilit că acestea din urmă sunt explicabile pe de-a-ntregul într-un alt mod, care nu presupune implicarea acestor emoţii, atunci deducţia se destramă. Comportamentul vizibil la exterior nu va mai constitui dovada unei trăiri emoţionale interioare. Dacă ştim că gesturile şi cuvintele unui actor sunt parte din scenariu, atunci nu le mai privim drept o manifestare a unei stări mentale interioare. Identic, dacă ştim că gesturile şi cuvintele unui android sau ale unui avatar sunt programate, atunci şi acestea încetează să susţină vreo deducţie referitoare la o stare mentală.

În cazul unui android sau a unei simulări generate de programul unui calculator, cum este un agent, cuvintele şi gesturile sunt produse de milioane de conductori ai sistemului de operare. Acesta avansează din comandă în comandă într-o manieră deterministă. Unele comenzi mută fragmentele de informaţie prin memoria internă, altele efectuează calcule, altele trimit impulsuri motorii către executanţii corpului. Fiecare conductor codat se leagă de locaţii din memoria obiectivă şi de porturi din structura tehnică în sine. S-ar putea să fie numai o legătură simbolică, sau prin intermediul unor structuri de date sofisticate, folosind, de exemplu, eticheta de câmp vizual pentru a se lega la datele stabilizate provenite din camele ochilor. Cu toate acestea, nicăieri în ierarhia programului codul nu răzbate din acel mediu obiectiv şi nu se leagă la conţinutul enigmatic al conştientului. Şi programatorul nici nu ar fi putut să realizeze acest lucru din moment ce ar fi avut nevoie de un indicator obiectiv, la persoana a treia, pentru a se raporta la experienţa

conştientă – care, fiind o entitate subiectivă, la persoana întâi, nu poate fi evaluată printr-un asemenea indicator.

Tot ceea ce face şi spune androidul este perfect justificabil prin programul său. Nu există nici o lacună pe care ar trebui să o explice conştiinţa. Când un android spune că „pot vedea culori şi simţi emoţii asemenea unei fiinţe umane", ştim că aceste cuvinte provin din comenzile pre-determinate ale unui program care funcţionează excelent fără intruziunea conştiinţei. Acesta este motivul pentru care manifestările emoţionale ale unui android nu sunt nici pe departe o dovadă în sprijinul unei vieţi interioare mentale. Toate aceste manifestări exterioare sunt imitaţii, iar programatorul cunoaşte cu minuţiozitate şi metoda prin care le-a creat.

Acest fapt este sistematic ignorat de matematicienii şi inginerii care se entuziasmează când vine vorba de inteligenţa artificială. Trebuie să bateţi la uşa vecină, la departamentul filozofilor, dacă vreţi să întâlniţi oameni care acordă importanţa adecvată problemei. Chiar dacă, prin nişte mijloace necunoscute, androidul ar poseda conştiinţă, nu ne-ar putea spune vreodată asta. După cum am văzut deja, toate spusele androidului sunt determinate de sistemul de operare. Chiar dacă undeva în adâncimea tabloului său de circuite ar exista o sclipire fantomatică de conştiinţă şi voinţă, nu ar putea influenţa niciodată faptele şi discursul androidului.

Putem considera că informaţia din computer *este* pur şi simplu experienţă conştientă? Acest argument este foarte răspândit în mediul celor care lucrează în tehnologia informaţiei, pentru a putea mătura repede sub covor problema relaţiei minte-corp. Dar este nepotrivit, deoarece informaţia şi experienţa conştientă au structuri logice diferite. Mai precis, informaţia există numai ca artefact al interpretării; dar experienţa nu are nevoie de interpretare pentru ca noi să fim conştienţi de ea. Dacă vedem de exemplu o tabelă conţinând numere (21, 250, 77, 47; 22, 250, 15, 39 etc.) acestea ar putea însemna orice. Într-un program, reprezintă măsurători meteorologice – temperatură, umiditate, căderi de precipitaţii. În altul, pot fi medicale – puls, presiune arterială, grăsimi. Interpretarea nu dispune de o realitate independentă; numerele nu au un sens inerent prin ele însele. Experienţa conştientă se situează însă la polul opus. Dacă îţi prinzi degetul la uşă, senzaţia nu trebuie

interpretată de tine ca durere. Se prezintă imediat ca durere. Şi nici nu o poţi reinterpreta sub forma unei alte senzaţii, cum ar fi parfumul unui trandafir. Experienţele conştiente au parametri reali, trăiţi subiectiv, a căror existenţă nu depinde de o interpretare sau alta. Ele implică intrinsec un anume parametru superior informaţiei.

Un alt argument foarte folosit este apelarea la „emergenţă". Se spune că sistemele superioare derivă din cele inferioare. Cel mai simplu şi mai clasic exemplu este cel al proprietăţilor termodinamice, cum ar fi căldura şi temperatura, care provin din comportamentul static al unor ansambluri de molecule. Cu toate acestea, conceptul de „temperatură" nu există pentru o singură moleculă, deşi miliarde de molecule luate împreună au temperatură. Acelaşi algoritm se aplică şi în cazul conştientului, pentru că s-a sugerat că el derivă din comportamentul colectiv a miliarde de neuroni care nu ar putea fi niciodată conştienţi pe plan individual. Dar proprietăţile emergente sunt de fapt produse ale modului în care noi descriem lumea şi nu se bucură de o existenţă obiectivă în afara teoriilor matematice. Un ansamblu de molecule poate fi descris fie din punctul de vedere al traiectoriilor moleculelor individuale, fie al proprietăţilor colective, dar acestea din urmă sunt inventate de observatori umani de dragul simplificării. Realitatea exterioară conţine numai moleculele: proprietăţile statice, cum ar fi energia cinetică medie, există numai în mintea fizicianului. Similar, orice trăsătură dinamică a comportamentului colectiv al celulelor cerebrale există numai în modelele oamenilor de ştiinţă ce se ocupă de sistemul nervos. Realitatea exterioară se compune numai din celulele nervoase. Cu toate acestea, după cum ştiţi, când îţi prinzi degetul la uşă, durerea reală este prezentă în acelaşi moment; nu este un produs teoretic al unui expert.

Prin urmare, există motive serioase să considerăm că maşinile nu sunt conştiente. Dar aceste argumente nu s-ar putea aplica şi creierelor în aceeaşi măsură? Nu este creierul doar o maşină bioelectrochimică? El urmează programe deterministe care sunt codate în structura genetică şi neurală a creierului. Cu toate acestea, şi acest argument este nepotrivit, pentru că noi ştim faptul că propriile noastre creiere sunt într-adevăr conştiente.

Răspunsul este că în ţesutul nervos se petrec anumite procese care implică evenimente nedeterministe, de mecanică cuantică.

Şi, croindu-şi drum prin dinamica haotică a creierului, fenomene minuscule se amplifică în comportament exterior. Nedeterminismul deschide calea pentru ca ceea ce numim conştient să acţioneze în procesele creierului.

După cum am văzut mai devreme, putem exprima doar acele experienţe conştiente care se încadrează în bucla cauzală ce generează vorbirea. Dacă poţi exprima faptul că te doare ceva, atunci senzaţia de durere exercită o influenţă cauzală undeva în şirul de evenimente nervoase care guvernează ceea ce spui şi scrii. Un pas care este nondeterminist fizic oferă o oportunitate pentru intrarea conştientului în acel şir cauzal. Din moment ce noi oamenii ştim că ne putem exprima percepţiile conştiente, putem deduce şi că un asemenea nondeterminism poate exista undeva în creier. Până acum, evenimentele mecanice constituie singurul candidat. De exemplu, Roger Penrose şi Stuart Hammeroff au formulat o teorie bine argumentată a modului în care acţiunile cuantice din microtubulii celulelor nervoase ar putea juca acest rol. Nu s-a decis încă dacă microtubulii chiar sunt locul în care conştiinţa intră în şirul cauzal.

Un computer convenţional, determinist, nu dispune de o asemenea cale de acces în conştient. Prin urmare, androizii şi avatarurile virtuale, care sunt susţinute de un asemenea computer, nu-şi pot exprima percepţiile conştiente, iar comportamentul lor nu va constitui niciodată dovada existenţei unui conştient. Dar dacă ar fi construită o maşină care să utilizeze calculaţiile cuantice în aceeaşi manieră ca şi creierul, nu există nici o explicaţie filozofică pentru ca maşina să nu aibă acelaşi gen de acces la conştient pe care îl are şi fiinţa umană. Şi asta nu pentru că modulul cuantic permite unei maşini să efectueze calculaţii pe care un calculator clasic nu le poate face. Tot ceea ce face un computer cuantic poate face şi unul obişnuit, doar că puţin mai încet. Diferenţa este dată mai degrabă de o implementare specifică unui computer cuantic, care deschide calea către procesele conştiente.

Nu există nici un motiv să credem că în *Matrix* maşinile sunt echipate cu puterea cuantică de calcul necesară accesării conştientului. Acest gen de putere nu este menţionat în film, şi există dovezi că Matricea şi agenţii ei sunt lipsiţi de gândire conştientă.

Prin urmare, agenţii – module în interiorul Matricei – sunt maşini inteligente, dar fără minte. În mare parte, comportamentul agenţilor este lipsit de imaginaţie şi am putea considera că aici se adaugă şi absenţa conştientului. Cu toate acestea, agentul Smith are iniţiativă şi pare, în discursul rostit în prezenţa lui Morpheus, că manifestă o ură conştientă faţă de lumea oamenilor. Dar oare este conştient într-adevăr sau numai imită fiinţele umane? De fapt Smith se trădează atunci când spune despre lumea umană: „Este vorba despre miros, dacă aşa ceva există... Pot să simt gustul putorii voastre şi de fiecare dată când îl simt, mă tem că m-am infectat cumva cu el." Integritatea logică a lui Smith îl obligă să se îndoiască de existenţa acelei trăsături imposibil de calculat, despre care tot vorbesc oamenii: experienţa conştientă a mirosului. Când Smith spune „... mirosul, dacă aşa ceva există", dă dovadă de faptul că este o maşină. Acest lucru este şi mai evident atunci când îi spune lui Morpheus că „poate să simtă gustul putorii", demonstrând că Smith pur şi simplu nu înţelege diferenţele dintre simţuri, aşa cum sunt ele reprezentate în mintea unei fiinţe umane. Pentru un computer, datele sunt interşanjabile, dar, pentru un om, gusturile, mirosurile, culorile, senzaţiile auditive şi tactile sunt diferite iremediabil. Şi acest lucru îi scapă agentului Smith.

Smith imită comportamentul uman într-o încercare de a-l păcăli pe Morpheus şi a-l determina să coopereze. Dar pe măsură ce interogatoriul nu le oferă ceea ce aşteptau, Brown sugerează: „Poate că nu întrebi ceea ce trebuie." Prin urmare, Smith pretinde numai că vorbeşte ca un om, pentru a câştiga empatia lui Morpheus. Nu mai e nevoie să reamintesc faptul că strategia lui dă greş.